UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
FUNDAÇÃO OSWALDO CRUZ
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE

LUCIANA PELLEGRINI DRUCKER

"Não Entendeu? A Gente Desenha!": imagem como informação, diálogo e representações éticas: linguagem visual e facilitação gráfica no INMETRO

Rio de Janeiro
2025

LUCIANA PELLEGRINI DRUCKER

"*Não Entendeu? A Gente Desenha!*": imagem como informação, diálogo e representações éticas: linguagem visual e facilitação gráfica no INMETRO

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Bioética, Ética Aplicada e Saúde Coletiva, de instituições de ensino superior associadas, como requisito parcial à obtenção do Título de Doutora em Bioética orientada pela Professora Doutora Maria Clara Marques Dias.

Rio de Janeiro

2025

D794 Drucker, Luciana Pellegrini.
"Não Entendeu? A Gente Desenha!": imagem como informação, diálogo e representações éticas: linguagem visual e facilitação gráfica no INMETRO / Luciana Pellegrini Drucker. – Rio de Janeiro, 2025.
324 f.: il.; 30 cm.

Orientadora:Maria Clara Marques Dias.

Tese (Doutorado) - UFRJ/UFF/UERJ/FIOCRUZ. Programa de Pós-Graduação em Bioética, Ética Aplicada e Saúde Coletiva, 2025.

Referências: f. 309-320.

1. Design gráfico. 2. Comunicação visual. 3. Facilitação social. 4. INMETRO. 5. Ética. I. Dias, Maria Clara Marques. II. Universidade Federal do Rio de Janeiro. III. Título.

CDD 171

FOLHA DE APROVAÇÃO

LUCIANA PELLEGRINI DRUCKER

"Não Entendeu? A Gente Desenha!":imagem como informação, diálogo e representações éticas: linguagem visual e facilitação gráfica no INMETRO

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Bioética, Ética Aplicada e Saúde Coletiva, em associação UFRJ-FIOCRUZ-UERJ-UFF, como requisito parcial à obtenção do Título de Doutora em Bioética Aplicada e Saúde Coletiva

Aprovada em: 19 de novembro de 2025.

_____

PhD. Maria Clara Marques Dias (Orientadora)
UFRJ/PPGBIOS

_____

PhD. Fabio Alves Gomes de Oliveira
PPGBIOS/UFF

_____

PhD. Michelle Cecille Bandeira Teixeira
ID/UFF

_____

PhD. Erick Luiz Araújo de Assumpção
PPGLM-UFRJ

_____

PhD. Rodrigo de Santis Neves
INMETRO

A meus pais Cesar e Carmen, e minha irmã Claudia, por me acolherem e acompanharem meus passos ao encarnar na Terra, com a tarefa de viver e entender o que a vida é; a meu filho Paulo, a quem estendi tal missão, e que me devolve as mesmas questões sob prismas diferentes.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Grande Todo, aos Mestres e Mentores, que sempre amorosamente iluminaram minha trilha e guiaram meus passos em meio à grande obra alquímica. A estes, minha profunda reverência e gratidão.

No campo do reino humano, já me adianto e peço desculpas, porque este trecho vai ficar um pouco longo. Há muita gente a agradecer... Tantas pessoas tornaram meu caminho melhor, mais fácil, difícil, suave, áspero, produtivo, prazeroso, íngreme, aventuresco...

Essa tese nasceu a partir de conversas com a professora, amiga e Mestra de Vida Maria Clara Marques Dias, ao contar sobre meu entusiasmo sobre as atividades de Facilitação Gráfica que passei a desempenhar a partir de 2023. Não há palavras que cheguem para expressar a profunda admiração, gratidão e confiança que Clara sempre despertou em mim. Ela é dessas pessoas excepcionais, que dão uma contribuição genuína ao mundo, e mudam vidas para melhor, e comigo não foi diferente. Espero que todos que tenham interagido com ela tenham consciência de que isto é um privilégio especial. À Mestra, com enorme carinho!

À Capes, que proveu os meios materiais para que pudesse cumprir o período do Doutorado Sanduíche no Porto, Portugal, o que colaborou substancialmente nas atividades práticas e de pesquisa. Esta etapa do trabalho foi realizada com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

À coorientadora Liliana Graciete Fonseca Rodrigues, no período que passei na Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade do Porto. O tempo que compartilhamos serviu para esclarecer caminhos, viabilizar atividades, conversas e toques importantes, repletos de afeto e generosidade dessa doutora lusitana tão brasileira.

À minha família, por sempre estarem lá quando precisei.

Aos facilitadores gráficos Ana Palu e Sidan Orafa, mestres que contaram um pouco de suas histórias, enriquecendo esse texto com sua experiência e sensibilidade.

Aos amigos do PPGBIOS, Mirian, Celina, Lina, Paulo, Leila, Ivan, Jussara, Patrícia, colegas com quem dividi bons e maus momentos, companheiros de jornada, grupos de zap, conversas de corredor, disciplinas e que tais. A aluna que mora em mim saúda o(a) aluno(a) que mora em cada um dele(a)s, tendo muito mais competência do que eu, seguramente.

Aos professores do PPGBIOS, especialmente Fábio, André e Cristiana. Eles fizeram diferença e enriqueceram minha trajetória, bem como a de tantos outros alunos que talvez nem saibam.

À equipe da então Ditec, Ana Lucia, Allan, Fabi, Jessica, Paulinha, Gui e Marquinhos. São bem mais do que colegas de trabalho, e sempre apoiaram e valorizaram o trabalho com ferramentas gráficas. Aproveito para atualizar e acrescentar os colegas de hoje: Lucas, Rê, Ju; o pessoal do Time Volante e do Núcleo de Linguagem Simples, tão bacanas quanto.

Aos chefes Ana Carolina, Rodrigo e Taynah, pessoas que abraçaram o serviço público moderno com o coração, me deram asas e estimularam a vôos mais altos. Dessa equipe toda, dificilmente alguém pode ter na vida colegas tão competentes e, ao mesmo tempo, humanos e bons de conviver. Não sei se eles perceberam que inovaram e transformaram também a minha vida.

Não posso deixar de citar especialmente Carlos Adriano Cardoso, com quem tive muitas conversas estimulantes, amigo de quem tive a oportunidade de assistir à brilhante defesa em Coimbra, sujeito enciclopédico que arrumou – de forma lícita, importante dizer – alguns textos importantes e difíceis de obter. Como se isso não fosse pouco,

ainda por cima me socorreu na Hora Negra da Alma, nos últimos momentos de formatação do texto definitivo a ser enviado à Banca, quando me encontrava impotente frente aos contratempos da tecnologia. Resolveu problemas e me assegurou um restinho de sanidade, de que necessitava tanto àquele momento. Tenham um amigo geek, a vida com eles é muito mais bacana.

Às colegas da Casa de Paranhos, minha primeira morada no Porto, com quem travei meus primeiros contatos com a cidade e que responderam tão gentilmente a serem minhas "cobaias" em oficinas na FPCEUP, no doutorado sanduíche.

Aos amigos com quem a vida no Porto me pôs em contato, no período do doutorado sanduíche (e vários permanecem até hoje), que enriqueceram tanto minha estada na Cidade Invicta: João Cândido, Carlos, Cris, Célia, Adriano, António, Salvatore - minha vida teria sido bem diferente e menos interessante, sem vocês.

Às amigas Diva, Flavia e Nanda, irmãs queridas na caminhada da vida, sábias almas que moram há tempos no coração.

À banca de defesa: Fabio Oliveira, Michelle Teixeira, Erik Assumpção e Rodrigo Neves pela paciência, cuidado e carinho com estas mal traçadas - e longas - linhas.

Por fim, à Manuela, Marcinha, Semíramis, Sofia, Profa. Emília, Rebeca, Letícia e Isac Bernardo, que me dão a certeza de que o caminho é melhor quando trilhado coletivamente.



Eu ouço, e esqueço;

Eu vejo, e me lembro;

Eu faço, e compreendo.

Provérbio Chinês

RESUMO

DRUCKER, Luciana Pellegrini. **"Não Entendeu? A Gente Desenha!"**: imagem como informação, diálogo e representações éticas: linguagem visual e facilitação gráfica no INMETRO. 2025. 324 f. Tese (Doutorado em Bioética, Ética Aplicada e Saúde Coletiva) – PPGBIOS, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2025.

Esta tese enfoca a Linguagem Visual como modalidade de comunicação e a Facilitação Gráfica como ferramenta, a partir da prática que vem sendo consolidada no Laboratório de Inovação do INMETRO. Sendo de caráter experimental, divide-se em dois eixos: o eixo prático, que apresenta o processo de elaboração de uma Facilitação Gráfica, seus elementos constituintes, fluxos de execução e exemplos significativos; e o eixo teórico, que aborda aspectos éticos da representação imagética como discurso e o poder da imagem como comunicação. Apresenta experiências compiladas a partir da literatura sobre experiências em FG e discorre sobre as diferentes dimensões de impactos causados. As questões éticas mais proeminentes versam sobre as potencialidades da FG como ferramenta de inclusão e cidadania; a busca pela adequada representação de indivíduos e coletividades, evitando estereótipos e caricaturas; e das formas de interação em busca de uma comunicação ou troca de informação em um processo de facilitação. Por fim, apresenta uma série de exercícios propostos para que o leitor exercite seu próprio modo de olhar e se expressar.

Palavras-chave: facilitação gráfica; ética; comunicação visual; INMETRO.

ABSTRACT

DRUCKER, Luciana Pellegrini. **"Não Entendeu? A Gente Desenha!"**: imagem como informação, diálogo e representações éticas: linguagem visual e facilitação gráfica no INMETRO. 2025. 324 f. Tese (Doutorado em Bioética, Ética Aplicada e Saúde Coletiva) – PPGBIOS, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2025.

This thesis depicts Visual Language as a form of communication and Graphic Facilitation as a tool, based on the practice that has been consolidated in the Innovation Laboratory of INMETRO. Being experimental in nature, it is divided into two axes: practical, which presents the process of developing a Graphic Facilitation, its constituent elements, execution flows, and significant examples; and theoretical, which addresses ethical aspects of image representation as discourse and the power of the image as communication; also presents experiences compiled from the literature on experiences in GF and discusses the different dimensions of impact that they caused. The most prominent ethical issues concern the potential of GF as a tool for inclusion and citizenship; the search for the adequate representation of individuals and collectivities, avoiding stereotypes and caricatures; and the forms of interaction in the pursuit of communication or information exchange in a facilitation process. Finally, it presents a series of proposed exercises for the readers to practice their own way of seeing and expressing themselves.

Keywords: graphic facilitation; ethics; visual communication; INMETRO.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - hierarquia da informação 25
Figura 2 - slide do vídeo das Dez Diretrizes de LS 25
Figura 3 - pôster Building a Plain Language Program from Scratch 26
Figura 4 - símbolo para as atividades do Núcleo de Linguagem Simples. 27
Figura 5 - ilustração de tese de Ana Lucia Borges 27
Figura 6 - FG sendo feita no Laboratório 28
Figura 7 - Palestra "Mulheres e Decolonialidade" 28
Figura 8 - primeira experiência com FG 29
Figura 9 - Rita Hayworth como Terpsícore 33
Figura 10 - a relação estreita entre ChatGPT, Wikipedia e Reddit 35
Figura 11 - detalhe de iluminura 39
Figura 12 - Codex Atlanticus, caderno de Leonardo da Vinci 40
Figura 13 - diagrama de Florence Nightingale 41
Figura 14 - detalhe de gráfico de missão da Ditec 48
Figura 15 - equipe do Núcleo de Inovação Tecnológica (fev/2024) 49
Figura 16 - Comparação entre metodologias 55
Figura 17 - Painel do Miro do Núcleo de Linguagem Simples 56
Figura 18 - FG de Ana Palu para INMETRO 57
Figura 19 - outra FG de Ana Palu para INMETRO 57
Figura 20 - Pílula Direito Visual do IRISLab 61
Figura 21- outra pílula de Direito Visual 62
Figura 22 - estudo de formas para newsletter 64
Figura 23 - aspectos da Linguagem Visual 67
Figura 24 - Diagrama de Venn 69
Figura 25 - Diagrama de Venn em artigo sobre arqueologia 70
Figura 26 - manual IKEA de instrução de montagem de móvel 71
Figura 27 - detalhe de folheto 72
Figura 28 - folheto de montagem para ETs 73
Figura 29 - charge 74
Figura 30 - imagem não-comprobatória de termômetro 75

Figura 31 - tela de PC, sistema MS-DOS 78
Figura 32 - disquetes 80
Figura 33 - símbolo para salvar arquivo 80
Figura 34 - símbolo para Webmail 81
Figura 35 - caixas de correspondência do mundo físico 81
Figura 36 - símbolo de chamada telefônica no aplicativo WhattsApp 82
Figura 37 - diferentes formatos do aparelho telefone 83
Figura 38 - Emoji face com lágrimas de alegria 84
Figura 39 - meme com em*ojis* 85
Figura 40 - emoticons 86
Figura 41 - emojis de tristeza 87
Figura 42 - Kin No Unko 88
Figura 43 - emojis de fezes da Unicode 89
Figura 44 - mão amarela original japonesa 89
Figura 45 - emoji de homem grávido 90
Figura 46 - mapa-mundi convencional 97
Figura 47 - processo de planificação de esfera 98
Figura 48 - mapa-mundi IBGE com Brasil ao centro 100
Figura 49 - mapa-mundi contemporâneo da China 101
Figura 50 - outro mapa chinês contemporâneo 102
Figura 51 - mapa-mundi invertido 103
Figura 52 - O mapa mundo do cronista inca com Cuzco ao centro 104
Figura 53 - A America Invertida 105
Figura 54 - tirinha da personagem Mafalda 106
Figura 55 - mapa mundial de acordo com peixes 107
Figura 56 - o beijo pré-histórico 109
Figura 57 - postura característica masculina em representações pictóricas 110
Figura 58 - o Trump projetado e o real 111
Figura 59 - o cartaz do Guerrilla Girls e o nu no Met 113
Figura 60 - duas Madonnas 115
Figura 61 - "Behold My Heart", Isabel Samaras 116

Figura 62 - banheiro do aeroporto do Porto 118
Figura 63 - características anatômicas 120
Figura 64 - características fisiológicas/funcionais 121
Figura 65 - características culturais 123
Figura 66 - características culturais 124
Figura 67 - características disruptivas 125
Figura 68 - características enigmáticas 126
Figura 69 - características metafóricas 127
Figura 70 - características metafóricas 128
Figura 71 - características metafóricas 128
Figura 72 - características declarativas 129
Figura 73 - placa de banheiro de avião 130
Figura 74 - padrões tradicionais de quilt 135
Figura 75 - Log Cabin original e padrão de quilt 135
Figura 76 - ex-escravizados e camélias 139
Figura 77 - Princesa Isabel portando camélia 139
Figura 78 - bordados da coleção Moda Política 141
Figura 79 - símbolos Adinkra 143
Figura 80 - caixa Asante com símbolo Adinkra no topo 143
Figura 81 - as duas versões do Sankofa 144
Figura 82 - Sankofa na calçada paulistana 144
Figura 83 - Sankofa em portões 145
Figura 84 - Execução de Tupac Amaru 148
Figura 85 - Execução de Tupac Amaru 148
Figura 86 - outro padrão para esquartejamento de Tupac Amaru 149
Figura 87 - pintura contemporânea no Museu Inca 149
Figura 88 - KaszëbsczéNótë ou notas cassubianas 152
Figura 89 - notas cassubianas arcaicas 155
Figura 90 - representação de homem e mulher para ETs 157
Figura 91- pôster da série Homeland 163
Figura 92 - Legal Design pode empoderar pessoas 167
Figura 93 - processo de conscientização 167

Figura 94 - pranchas da cartilha Vendor Power 170
Figura 95 - pranchas da cartilha Vendor Power 172
Figura 96 - pranchas da cartilha Vendor Power 173
Figura 97 - Guia para vendedores de rua em Santa Monica 175
Figura 98 - FG sobre Inovação Jurídica 176
Figura 99 - modelos antigo e atual de notificação 178
Figura 100 - modelos antigo e atual de notificação 179
Figura 101 - Pílulas de Direito Visual 180
Figura 102 - Folheto para regime aberto (frente) 181
Figura 103 - Folheto para regime aberto (verso) 182
Figura 104 - homepage do Banco 184
Figura 105 - exemplo de termo no Banco 184
Figura 106 - formulário para sugestões 185
Figura 107 - diferença entre Registrador e Facilitador Gráfico 190
Figura 108 - as quatro etapas de Roam 193
Figura 109 - FG da intervenção dinamarquesa 201
Figura 110 - outra FG da iniciativa na Dinamarca 203
Figura 111 – FG Qual bênção trago de minha fé? 211
Figura 112 - exercício de oficina com formas básicas e exemplos 221
Figura 113 - valores para setas 222
Figura 114 - seta indicativa de movimento giratório 222
Figura 115 - a palavra define o sentido 225
Figura 116 - estilos de letra 227
Figura 117 - newsletter em preto e branco 230
Figura 118 - doze diferentes pictos para "idéia" 231
Figura 119 - oito representações para diálogo 232
Figura 120 - biblioteca de emojis do Whattsapp 233
Figura 121 - exemplos de linhas do tempo 234
Figura 122 - linha do tempo em Nietzsche 234
Figura 123 - exemplo de linha do tempo de baixa legibilidade 235
Figura 124 - carta de Minard traduzida para inglês 236
Figura 125 - logotipos franceses 237

Figura 126 - efeito Stroop 238
Figura 127 - efeito Stroop na cartilha LS 239
Figura 128 - gráfico da aquisição de linguagem 240
Figura 129 - Arte x Desenho 240
Figura 130 - primeira FG no Inmetro 244
Figura 131 - FG da palestra Inovação no Serviço Público 245
Figura 132 - FG do evento Dia do Servidor 246
Figura 133 - Cartaz de material preparatório 247
Figura 134 - FG evento comemorativo do Dia da Mulher 248
Figura 135 - mini autorretrato na FG 249
Figura 136 - FG sendo feita durante o evento Mulheres e Metrologia ... 250
Figura 137 - FG sendo feita durante o evento Mulheres e Metrologia ... 250
Figura 138 - Gráfico Processo de Compras 251
Figura 139 - Planejamento Estratégico do Inmetro 252
Figura 140 - ilustração evento Fórum Desafios de Substâncias 253
Figura 141 - FG evento do Pólen/Fiocruz 253
Figura 142 - ilustração evento Fórum Desafios de Substâncias 254
Figura 143 - gravação do vídeo de Diretrizes de LS do Inmetro 254
Figura 144 - poster evento Dia de Portas Abertas do PTB 256
Figura 145 - estudo para pôster 257
Figura 146 - tenda do PTB, pôster pendurado à direita 258
Figura 147 - ilustração para Linkedin do La-Bora! 259
Figura 148 - FG apresentação Brasil em Imagens 260
Figura 149 - exercícios da palestra 261
Figura 150 - FG finalizada 263
Figura 151 - ordem de execução e disposição geral dos elementos 265
Figura 152 - Título da FG 266
Figura 153 - Para Quem? Para Quê? 267
Figura 154 - disseminação ≠ comunicação 268
Figura 155 - princípios 269
Figura 156 - equação 270
Figura 157 - equação 270

Figura 158 - equação 271
Figura 159 - estudo 272
Figura 160 - estudo 273
Figura 161 - finalização da equação 274
Figura 162 - introdução do palestrante 275
Figura 163 - como age um cientista 276
Figura 164 - molduras 277
Figura 165 - Frase de Pascal 278
Figura 166 - texto "Rapadura" 279
Figura 167 - apresentação da palestrante 280
Figura 168 - dimensões da LS 281
Figura 169 - setas ligando dimensões da LS 282
Figura 170 - bandeira 283
Figura 171 - moldura em credenciais 284
Figura 172 - técnicas da LS 285
Figura 173 - marcadores nas técnicas da LS 286
Figura 174 - desafios 287
Figura 175 - desafios 287
Figura 176 - desafios finalizados 288
Figura 177 - acabamentos e aplicação de cinza 289
Figura 178 - Você consegue me desenhar? 291
Figura 179 - exercício Círculos 293
Figura 180 - rabiscos para exercício 294
Figura 181 - rabiscos transformados em passarinhos 295
Figura 182 - exercício expressões humanas 296
Figura 183 - diferentes estilos de representar pessoas 297
Figura 184 - Mapa Mental 299
Figura 185 - esboço da parte gráfica do Edital 301
Figura 186 - sticker em placa 307
Figura 187 - colando sticker 307
Figura 188 - estacionamento com ícone modificado 307

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento Pessoal de Nível Superior
COPPE	Instituto Alberto Luiz Coimbra de Pós-Graduação e Pesquisa em Engenharia
CUP	Center for Urban Pedagogy
DIDEX	Divisão de Inovação, Design e Experimentação em Gestão
DITEC	Divisão de Tecnologia e Inovação
ENAP	Escola Nacional de Administração Pública
FBAUP	Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto
FPCEUP	Faculdade de Psicologia e Ciências da Comunicação da Universidade do Porto
FG	Facilitação Gráfica
GNovaLab	Laboratório de Inovação da Escola Nacional da Administração Pública
INMETRO	Instituto Nacional de Metrologia, Qualidade e Tecnologia
INOVINMETRO	Laboratório de Inovação do INMETRO
LA-BORA!Gov	Laboratório de Gestão Inovadora no Ministério da Gestão e da Inovação em Serviços Públicos
LS	Linguagem Visual
LV	Linguagem Simples
PGFN	Procuradoria Geral da Fazenda Nacional
PPGBIOS	Programa de Pós-Graduação em Bioética, Ética Aplicada e Saúde Coletiva
PTB	Physicalisch-TechnicheBundesanstalt
PWR	Parliament of Worlds Religions
Senov	Serviço do Laboratório de Inovação

TJCE	Tribunal de Justiça do Ceará
TJRS	Tribunal de Justiça do Estado do Rio Grande do Sul
TRE-PR	Tribunal Regional Eleitoral do Paraná
UERJ	Universidade Estadual do Rio de Janeiro
UFRJ	Universidade Federal do Rio de Janeiro

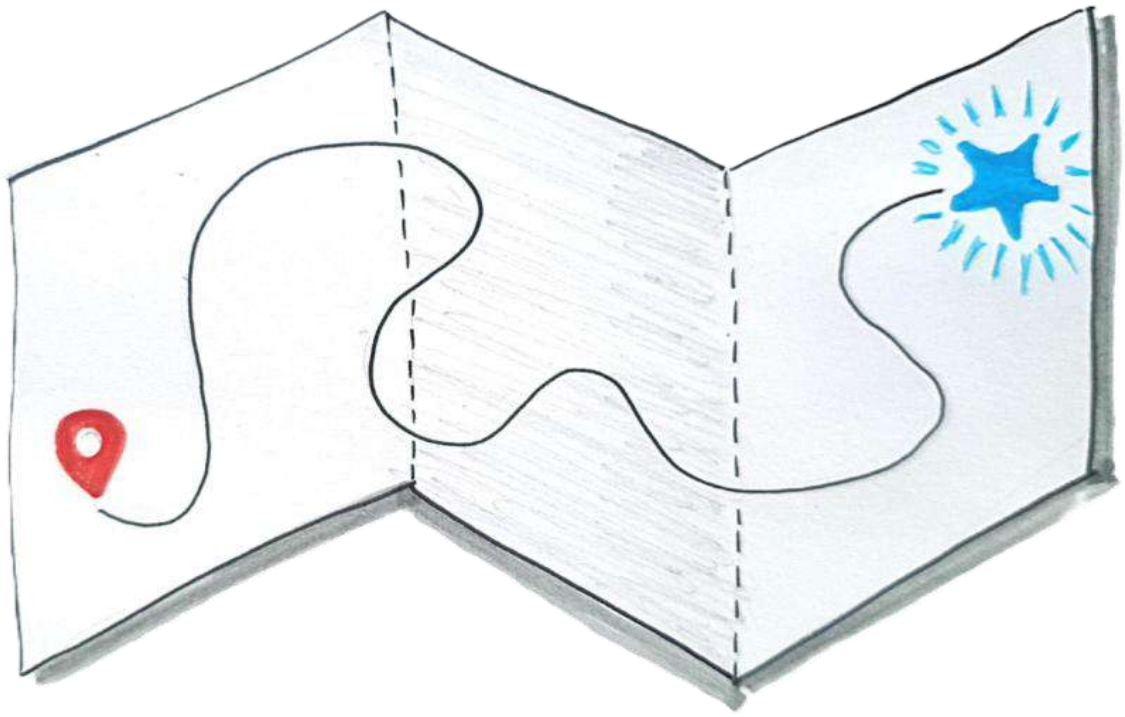
SUMÁRIO

1 PREFÁCIO 21
2 INTRODUÇÃO 39
3 INOVAÇÃO NO SETOR PÚBLICO BRASILEIRO 44
3.1 SURGIMENTO DOS LABORATÓRIOS DE INOVAÇÃO EM GOVERNO NO BRASIL 45
3.2 PERFIL E PRÁTICAS DOS LABORATÓRIOS DE INOVAÇÃO NO SETOR PÚBLICO 46
3.3 METODOLOGIAS PARTICIPATIVAS E FERRAMENTAS USADAS PELOS LABORATÓRIOS DE INOVAÇÃO 52
3.4 INTRODUÇÃO DE FERRAMENTAS VISUAIS 55
3.5 INTRODUÇÃO DA FACILITAÇÃO GRÁFICA NO INMETRO 56
4 DISCUSSÃO 58
4.1 QUESTÕES, INSPIRAÇÕES TEÓRICAS 58
4.2 LINGUAGEM VISUAL E COMUNICAÇÃO 61
4.2.1 Olhos de Olhar, Olhos de Ver 62
5 LINGUAGEM VISUAL 66
5.1 LINGUAGEM VISUAL E COMUNICAÇÃO INTERNACIONAL 76
5.2 LINGUAGEM VISUAL, TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO, EMOJIS 78
5.3 EMOJIS: REPRESENTAÇÃO, REPRESENTATIVIDADE 83
6 IMAGEM COMO REPRESENTAÇÃO DE IDEOLOGIA 91
6.1 A REPRESENTAÇÃO DO MUNDO 95
6.2 LINGUAGEM VISUAL COMO EXPRESSÃO DE GÊNERO 108
6.3 PLACAS DE BANHEIRO 117
7 LINGUAGEM VISUAL COMO FERRAMENTA DE COLONIZAÇÃO, DOMINAÇÃO E RESISTÊNCIA 132
7.1 O *QUILT* E A ROTA PARA LIBERDADE 133

7.2 A CAMÉLIA E A ABOLIÇÃO DA ESCRAVATURA 136
7.3 ZUZU ANGEL E O DESFILE POLÍTICO 140
7.4 OS SÍMBOLOS ADINKRA 142
7.5 AMÉRICA ANDINA E O SACRIFÍCIO DOS MÁRTIRES 146
7.6 AUSTRÁLIA E AS HISTÓRIAS NA AREIA 150
7.7 POVOS INUÍTES: CORTAR AO CONTAR HISTÓRIAS 150
7.8 OS VERSOS CASSÚBIOS 151
8 LINGUAGEM VISUAL E REPRESENTAÇÕES ÉTICAS 156
8.1 LiNGUAGEM VISUAL E REPRESENTAÇÃO DE MINORIAS 158
9 LINGUAGEM VISUAL, COMUNICAÇÃO EM GOVERNO E CIDADANIA 166
9.1 LEGAL DESIGN E VISUAL LAW 166
9.2 O GUIA VENDOR POWER 168
9.3 INICIATIVAS DE DIREITO VISUAL NO BRASIL 176
10 FACILITAÇÃO GRÁFICA COMO FERRAMENTA 188
10.1 O PROCESSO DO FACILITADOR GRÁFICO 192
10.2 FG COMO INCLUSÃO 195
10.3 FG E DIVERSIDADE 204
10.4 FG COMO FERRAMENTA DE DIÁLOGO EM CONTEXTO INTERCULTURAL/MULTICULTURAL 205
10.5 DESAFIOS ÉTICOS AO FAZER UMA FACILITAÇÃO GRÁFICA 216
11 CONSTRUÇÃO E ELEMENTOS DA FACILITAÇÃO GRÁFICA 220
11.1 ELEMENTOS DE COMPOSIÇÃO DA FACILITAÇÃO GRÁFICA 220
11.2 "PERDER", REIVINDICAR E "RETOMAR" A HABILIDADE DO DESENHO 239
11.3 DESENVOLVIMENTO DO DESENHO DA CRIANÇA 241
12 PRÁTICAS 244

12.1 FG NO INMETRO 244
12.2 OUTRAS EXPERIÊNCIAS 258
13 ETAPAS DE ELABORAÇÃO DE UMA FACILITAÇÃO GRÁFICA ...262
13.1 CONTEXTUALIZAÇÃO 263
13.2 LOCALIZAÇÃO NO AMBIENTE, MATERIAIS 264
13.3 OFICINAS 290
13.4 CARTILHA DE EXERCÍCIOS 290
14 RESULTADOS OBTIDOS E CAMINHOS FUTUROS 300
15 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....303
REFERÊNCIAS 309
ANEXOS 321

1 PREFÁCIO



Esta escrita é essencialmente baseada em vivências de aplicação de Linguagem Visual (LV), Facilitação Gráfica (FG) e Linguagem Simples (LS), vivenciadas principalmente em uma entidade da esfera de governo federal. Sendo uma narrativa tão pessoal, de práticas e pontos de vista muito particulares, faz sentido que estas sejam localizadas em contexto de experiência particularizada. Este trecho narra uma história íntima. Ele fala de onde vim, onde estou, e possivelmente para onde vou…

Lembro vividamente das aulas de Artes, desde o jardim de infância até o segundo grau, e da alegria que nelas experimentava. Todas as crianças da classe se engajavam nas atividades, com maior ou menor interesse, e todos produziam suas obras, sem distinção entre "arte" e experimentação, antes dos rótulos que nos separam entre artistas e não-artistas. Sempre amei papel sem pauta e material de colorir. As canetinhas pilot Silvapen japonesas que proporcionavam cores fortes e vibrantes, com pouco esforço de pressão da mão e dos dedos, eram uma

preciosidade e me fascinavam. Hoje, empunho estas mesmas canetas pilot, agora alemãs, de qualidade profissional, com o mesmo amor e encanto infantil. Aquela alegriazinha continua lá, vibrando.

Eu amava aqueles momentos, bem como as professoras que tive a sorte de ter. Sorte também de poder fazer - depois de mais de 50 anos - um retorno a esse amor antigo, que estava um tanto desbotado, mas que em 2023 reviveu em todo seu brilho e colorido.

Minha trajetória profissional começa oficialmente com o ingresso na Escola de Belas Artes/UFRJ, ainda que muitos anos antes já viesse criando, desenhando, experimentando e vendendo artesanato em variados materiais. O mundo da apreciação estética e criação artística faz parte de minha vida desde muito cedo, uma vez que avô, tios-avós, primos, tia, irmã, pai e mãe em algum grau faziam artesanato, arte, ou tinham interesse pelo tema. A informação sobre história da arte, estilos, pintores, escultores etc. sempre esteve disponível no âmbito familiar.

Posteriormente, o curso de Desenho Industrial alargou meus horizontes, educou e proporcionou conhecimento teórico e prático em Artes Plásticas e desenho, ensinando técnicas que absorvi e venho usando a vida toda. Também foi onde conheci e interessei-me pelos conceitos de Ergonomia, nesse primeiro momento voltada ao design de objetos e à busca pelo conforto e adequação no mundo físico. Posteriormente conheci outras escolas e correntes, e aprendi como aplicá-las à análise ergonômica do trabalho e de gestão. Esse segundo nível de aplicação me levou a buscar em 1994 o mestrado em Engenharia de produção/Área do Produto na então COPPE. Naquela época os grupos de estudo e pesquisa em Ergonomia no Rio de Janeiro se concentravam na UERJ e UFRJ, onde ingressei como mestranda. São deste período alguns projetos de pesquisa ergonômica, e a dissertação de mestrado abordando aspectos ergonômicos na gestão hospitalar. Um pouco mais tarde tive oportunidade de estudar e pesquisar ergonomicamente os equipamentos

de suporte à vida usados no Instituto Fernandes Figueira, no período em que atuei como pesquisadora-visitante naquela instituição.

Alguns anos mais tarde, em 2010, ingressei no serviço público federal, no INMETRO, o Instituto Metrológico Brasileiro, permanecendo sempre lotada na diretoria de Inovação do INMETRO (Ditec), o setor de inovação do instituto.

O INMETRO é a autarquia federal responsável pela aplicação das normativas brasileiras em Qualidade, bem como por desempenhar as funções de secretaria executiva do Sistema Nacional de Metrologia, e alguns anos antes havia criado aquela diretoria. A Lei federal no. 10.973 de 2 de dezembro de 2004, ou Lei de Inovação, com o objetivo de fortalecer os processos de formação e capacitação científica e tecnológica, exige que toda Instituição de Ciência e Tecnologia - nosso caso - possua um Núcleo de Inovação Tecnológica (Brasil, 2004)**.** Esta lei, de âmbito federal e abrangendo todo o território nacional, refletiu a preocupação de fomentar inovação como política de Estado.

Daquela época até meados de 2020 a Ditec se ocupou primordialmente de atividades de apoio à inovação tecnológica (em consonância à lei de Inovação), relacionadas à pesquisa, desenvolvimento e inovação produzidos nos mais de quarenta laboratórios instalados no campus do INMETRO. A Ditec atendia à previsão legal de apoiar, viabilizar acordos e parcerias público-privadas, transferência de tecnologia, acordos de desenvolvimento, conferir editais de interesse, etc. Nossas atividades eram basicamente de disseminação da cultura de inovação tecnológica dentro do Instituto, e do fortalecimento do Núcleo de Inovação do INMETRO, buscando projeção no chamado ecossistema de inovação. Passei muitos anos ocupada com questões de propriedade intelectual, ao me capacitar e orientar pesquisadores para proteger a propriedade intelectual e patentear possíveis descobertas, discutindo potenciais aplicações práticas decorrentes dos resultados de pesquisa, fazendo buscas em bancos de patentes, apoiando o trâmite de pedidos de

patente, e promovendo eventos internos de sensibilização para a importância da Propriedade Intelectual, e como ela se relaciona com a missão e atividades do INMETRO.

Com o passar dos anos e o amadurecimento dos núcleos de gestão de inovação no Brasil, nosso Núcleo de Inovação, em contato com outros entes de inovação mais amadurecidos e alinhados às tendências mundiais, foi absorvendo e incorporando práticas e ferramentas de inovação em gestão. Posteriormente, com a criação do Laboratório de Inovação do INMETRO dentro da Ditec, surgiu a oportunidade, bem como o interesse em explorar as técnicas da Facilitação Gráfica, oferecendo-a entre os serviços. A este ponto, o núcleo já contava com a oferta de diversos serviços de apoio à inovação em gestão interna, voltada à autarquia, promovidos pela equipe do Laboratório.

Como, dentre os servidores envolvidos com as atribuições de inovação, sou a única com bagagem de artes plásticas e desenho, era natural que esse serviço fosse encampado por mim.

Uma feliz sincronicidade foi a entrada na equipe, nesta mesma época, de Ana Lucia Borges, colega servidora vinda da área de Comunicação e também doutoranda, cujo objeto de tese foi a criação do núcleo de Linguagem Simples do INMETRO, que ela havia concebido com a missão de promover a Linguagem Simples. A LS e a FG têm vários pontos em comum, se apoiaram e complementaram em diversos momentos, criando sinergia. Em diversos momentos as duas técnicas foram usadas em conjunto nas práticas do laboratório. Meus desenhos sempre foram, desde o começo da implementação da LS na instituição, usados em quase todos os produtos de divulgação, e é razoável dizer que a identidade visual da LS no INMETRO foi, se não de minha criação, consideravelmente influenciada pelo meu trabalho.

Até o vídeo institucional das dez Diretrizes de Linguagem Simples do INMETRO foi concebido, desenhado e narrado por mim (figura 144).

Figura 1 - hierarquia da informação



Fonte: elaboração da autora

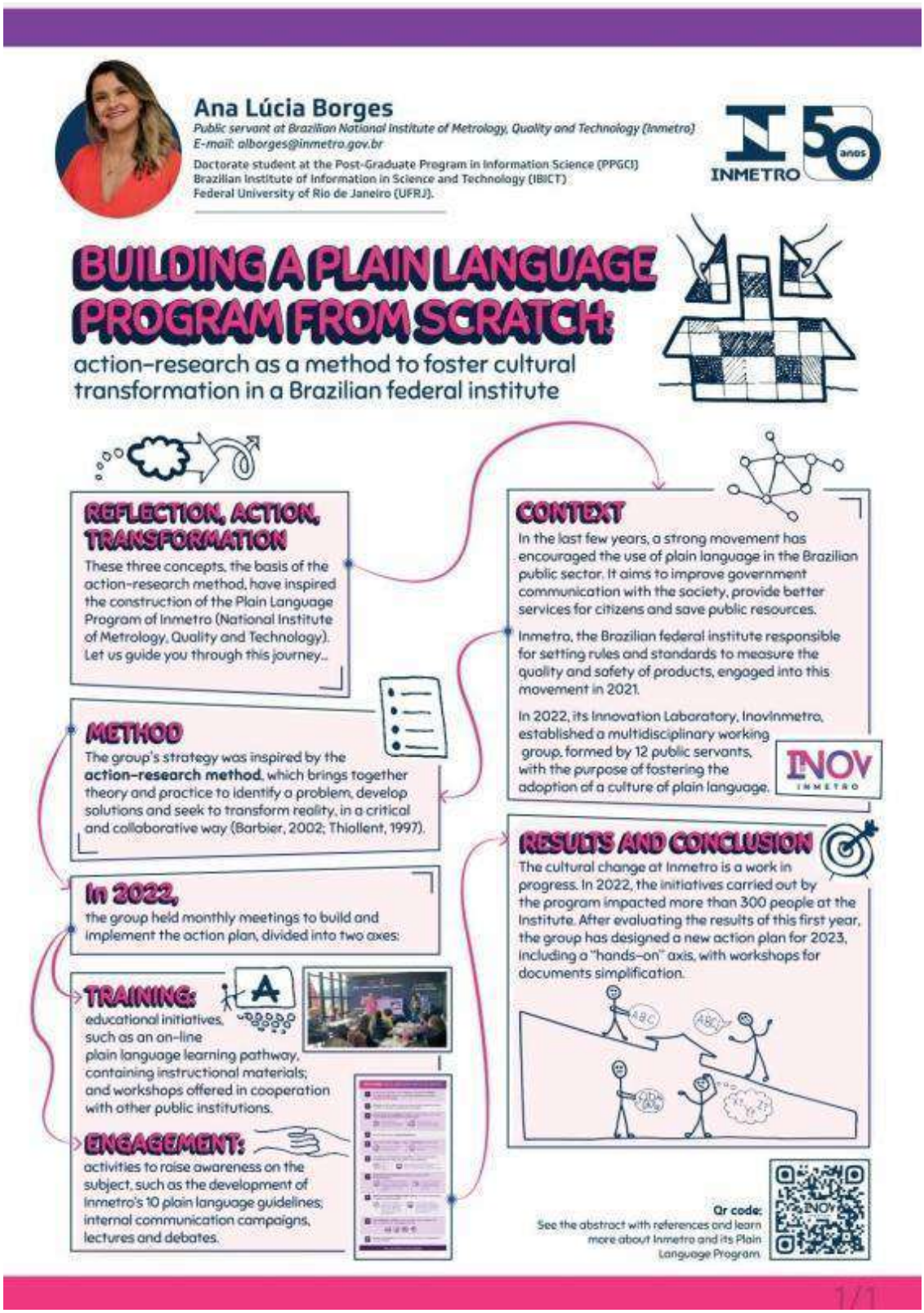
Ilustração feita para o vídeo das dez Diretrizes de Linguagem Simples do INMETRO. Abaixo, slide da abertura do vídeo.

Figura 2 - slide do vídeo das Dez Diretrizes de LS



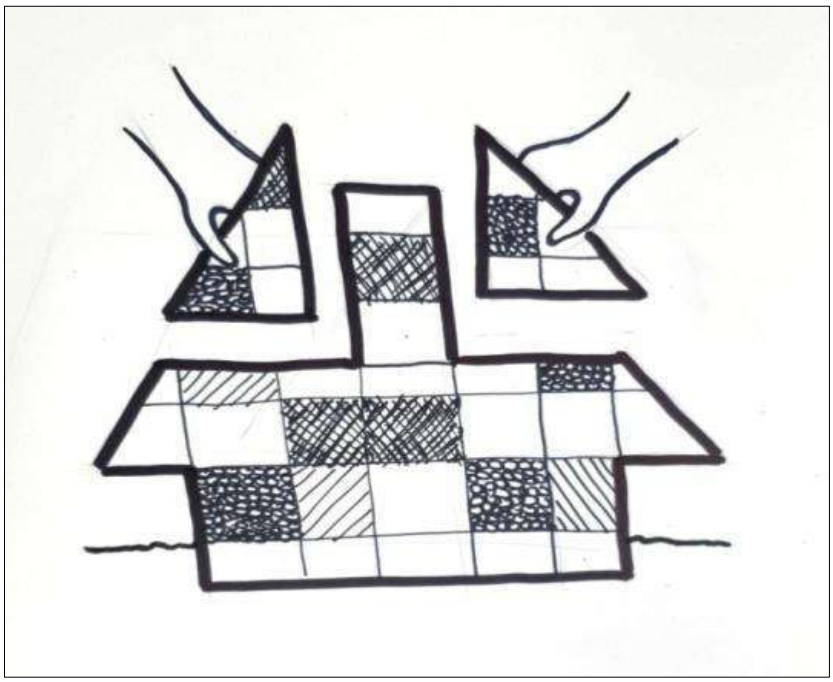
Fonte: YouTube INMETRO

Figura 3 - pôster Building a Plain Language Program from Scratch



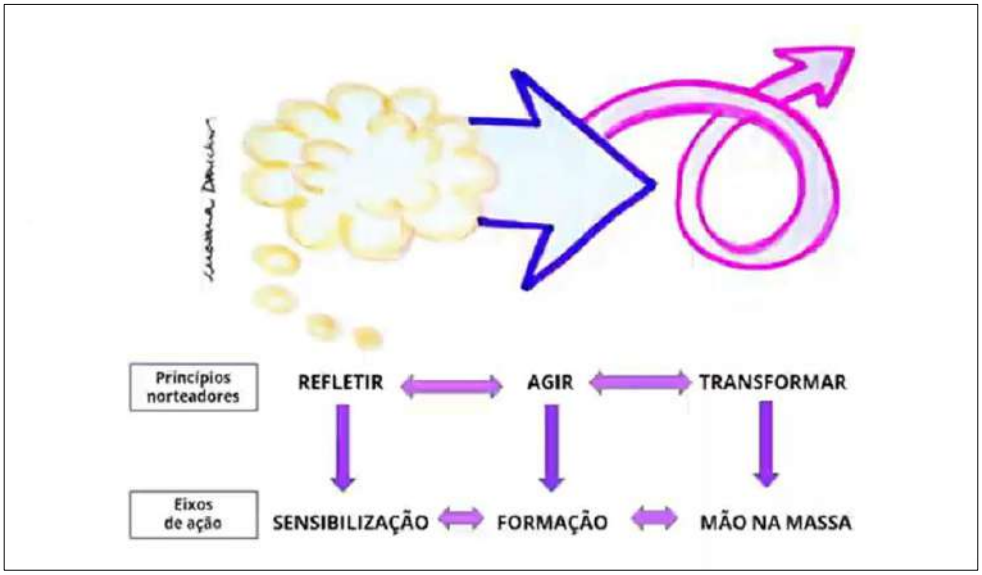
Fonte: acervo Ana Lucia Borges

Figura 4 - símbolo para as atividades do Núcleo de Linguagem Simples



Fonte: elaboração da autora

Figura 5 - ilustração de tese de Ana Lucia Borges



Fonte: elaboração de Ana Lucia Borges sobre desenho da autora

Figura 6 - FG sendo feita no Laboratório



Fonte: acervo InovInmetro

Figura 7 - Palestra "Mulheres e Decolonialidade"



Fonte: foto de divulgação

Palestra "Mulheres e Decolonialidade" da professora e orientadora Maria Clara Dias na Inovateca da UFRJ, com facilitação gráfica simultânea.

Em busca de aprender as técnicas da FG, em 2022 fiz o curso Facilitação Gráfica e Registro Visual com Dario Joffily na Escola Nacional de Administração Pública (ENAP), cuja plataforma de cursos é ampla disseminadora de conteúdo de inovação na administração pública. Lá, entrei em contato com o universo do registro visual.

Abaixo, a figura de minha primeira experiência com FG, em exercício daquele curso que objetivava retratar a experiência profissional até então, feita com caneta esferográfica.

A procura por uma linguagem gráfica mais eficiente e uso de material adequado viria mais tarde, com a prática consolidada, mas os elementos essenciais já estavam todos lá.

Figura 8 - primeira experiência com FG



Fonte: elaboração da autora

Após este primeiro treinamento, de introdução, busquei fazer aulas de aprofundamento com Ana Palu, paulistana e grande representante da FG no Brasil, facilitadora que promove formação na área.

Paralelamente à capacitação, fui praticando a atividade de registro visual de inúmeras formas, dentro e fora do INMETRO. De lá pra cá, venho exercitando e aperfeiçoando o uso prático da FG, bem como aprofundando o entendimento do que significa o uso adequado e ético de ferramentas de comunicação na esfera pública federal, temas que ensejaram esta tese.
Posteriormente, ao cumprir o período de Doutorado Sanduíche na Universidade do Porto, Portugal, tive acesso a professores, aulas e bibliotecas, o que promoveu novos diálogos. Destaco os encontros com a coorientadora Profa. Liliana Graciete Fonseca Rodrigues, da Faculdade de Psicologia e Ciências da Comunicação (FPCEUP), e a Profa. Emília Dias da Costa, da Escola de Belas Artes (FBAUP), que enriqueceram a minha visão de mundo e contribuíram para os temas propostos.

O encontro com outros designers e a troca de experiências sobre modos éticos de representação, em especial com os designers Letícia e Isac Bernardo, responsáveis pelo processo de cocriação para definir representações éticas e fidedignas no primoroso Edital do Prêmio Maria Carolina de Jesus, de Literatura produzida por mulheres, acenderam uma faísca e plantaram a semente do que mais tarde encontrou terra fértil e brotou. A orientadora Maria Clara Marques Dias, sendo da área de Ética Aplicada, acolheu, regou, alimentou e ajudou a preparar o terreno que transformou idéias esparsas em colheita frutífera. Aqui está o resultado.

Nesta tese, buscarei apresentar a Facilitação Gráfica em contextos discursivos dentro de uma perspectiva ética mais abrangente. Meu trabalho se insere dentro do âmbito da ética aplicada, ao destacar a FG como ferramenta de apoio para utilização e promoção de concepções éticas mais inclusivas e de reconhecimento de particularidades do indivíduo e da coletividade, e quais são as condições ou pré-requisitos para que essa dimensão moral possa ser exercida. Políticas de justiça social éticas, de inclusão de sujeitos de direito moral, podem usar ferramentas que dêem conta da diversidade e particularidades, como a

FG - pelo menos até certo ponto - abarca. Pensando em um âmbito social, procuro mostrar o quanto a FG pode contribuir nos aspectos de satisfazer padrões de justiça e moralidade. Nesse sentido, a Perspectiva dos Funcionamentos de Maria Clara Dias será uma inspiração, como uma perspectiva moral mais abrangente, que poderia se beneficiar com o uso de tal ferramenta. FG como possível instrumento de inclusão, escuta empática, que dá expressão e voz, revelando necessidades subjetivas, instrumento para cidadania e transformação social. Que reforça ou traduz identidades e diminui barreiras, dando pertencimento. Traduz informações ou saberes em linguagem compartilhada, promovendo inclusão; democratiza acesso ao conhecimento.

A FG e suas técnicas nasceram no contexto corporativo em busca de soluções de produtividade (SIBBET, 2001) e, como ferramenta extremamente plástica e moldável, pulou os muros do mundo empresarial e vem sendo usada nos contextos mais diversos. Minha proposta é, principalmente, a discussão a partir de um ponto de vista da moralidade, pelo potencial de apoiar - a facilitadores e facilitados - uma melhor expressão, auto-imagem ou atuação de indivíduos ou coletivos. Ética aqui entendida e particularizada como a adequada e validada representação de indivíduos e coletividades; das formas de interação em busca de comunicação e troca de informação em um processo de facilitação; de busca ativa de representações não estereotipadas ou caricatas.

Uma grande inspiração foi o trabalho do designer Ruben Pater, onde vi condensadas e descritas muitas das questões que já me inquietavam, e que figuram no texto.

Na seção Práticas fui descrevendo modos de fazer, processos de criação (meus e de outros facilitadores) e também resultados acabados, bem como propostas de exercícios. Na seção teórica, de discussão, optei por formar um grande painel, uma colagem de exemplos que se relacionam às discussões, ou cujos resultados considerei relevantes. Também inseri

referências ou especulações que fui observando ao longo da vida profissional e pessoal. Desde que comecei a treinar meu olhar, sempre me chamou a atenção o fato de que as descrições visuais eram muito mais relacionáveis aos valores e usos das sociedades que as produziram, do que propriamente ao objeto representado. Isso ajuda a elucidar um Jesus Cristo de olhos azuis e cabelos loiros ondulados, ou uma Madonna trajando ricas vestimentas e tecidos de seda e veludo, característicos da idade média. Rita Hayworth em um filme de 1947 vestida como Terpsícore, musa da dança, parecerá trajada e penteada nos moldes da moda e das cores vibrantes do cinema technicolor dos anos 50 do século XX, e não com as referências clássicas da mitologia grega. São exemplos de como as sociedades retratam seus valores e épocas, mais do que o que é retratado.

Com a constatação destes modos de representação em mente, me debrucei sobre possíveis questões éticas, seus limites e desdobramentos nas práticas de ferramentas de expressão de conteúdo em imagem, particularmente a FG.

Figura 9 - Rita Hayworth como Terpsícore



Fonte: site IMDb

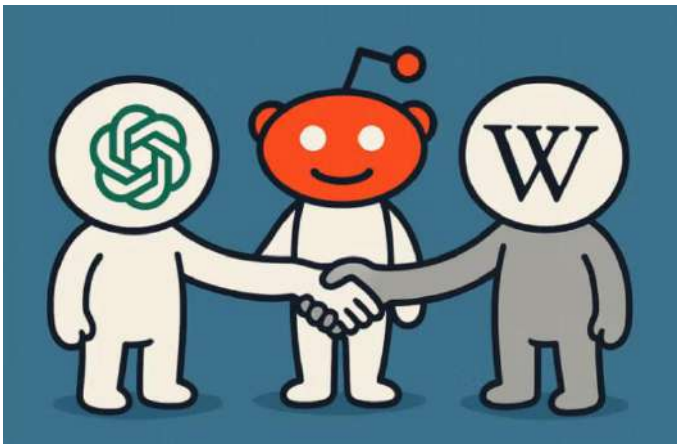
A originalidade de meu trabalho reside em buscar uma leitura da FG em governo como instrumento ético, que potencializaria competências, funcionalidades ou modos de dialogar com critérios mais inclusivos. Por outro lado, tento aclarar o que é necessário para que este uso moral se dê. Porque sendo uma ferramenta, dependerá de um enquadramento para que essa função moral seja exercida. Busco vê-la desta forma, reunindo exemplos que acionam e demonstram tais potencialidades e limites, e nisto constitui minha contribuição pessoal, em reforço à reduzida literatura acadêmica que foi até hoje produzida no Brasil sobre o assunto.

Uma das possíveis modos de encaminhar a pesquisa teria sido o de fazer facilitações e posteriormente aplicar questionários, de forma a verificar qual o efeito ou percepção sobre a facilitação. No entanto, optei por outro caminho, o de pontuar o texto com exemplos consagrados do uso de facilitação gráfica ou de comunicação visual na promoção e representação

de valores éticos, ou episódios em que isso não acontece e suas consequências. Tais exemplos foram escolhidos a partir do impacto palpável que produziram sobre indivíduos ou coletivos mais vulneráveis ou difíceis de alcançar, como os que apresentarei nos exemplos das seções FG como Inclusão, FG e diversidade, FG e multiculturalidade. Neles, a FG ou LV promoveram inclusão, diálogo mais horizontal, engajamento e melhoria concreta em algum aspecto do estar no mundo. Os exemplos destacados são os da utilização de imagens num contexto de expressão de determinados conteúdos significativos, e tentarei mostrar que em todos esses exemplos o que se observou foi uma ampliação da compreensão, com efeitos positivos na vida de grupos ou pessoas. Na seção sobre Legal Design no Brasil, apresento a utilização da linguagem visual em cartilhas orientadoras sobre progressão ou regressão de penas de encarceramento, e o quanto a regressão diminuiu ou zerou a partir do momento em que tais folhetos passaram a ser usados, evitando sofrimento aos indivíduos e suas famílias, uso supérfluo da máquina pública e gastos desnecessários. O Banco de Imagens do Judiciário brasileiro propõe e apresenta um vocabulário adicional para entendimento entre Administração e cidadão usuário. O caso da cartilha Vendor Power é emblemático. Voltada especificamente a imigrantes que não compreendem ou têm baixo letramento na língua, mostra como, a partir da distribuição da cartilha, puderam se instrumentalizar e entender melhor como funciona o regulamento do comércio de rua, e consequentemente proceder como cidadãos com direitos e deveres, por meio da transformação da linguagem escrita em imagem. O exemplo da intervenção na Dinamarca, na seção FG e Inclusão, mostra o uso da FG para desenho de ações de saúde pública com sujeitos vulneráveis e difíceis de acessar. O uso de linguagem visual contribuiu muito para que estas pessoas se percebessem vistas, e quisessem se engajar. Mais exemplos ao longo do texto exemplificarão ganhos e oportunidades surgidas do diálogo com uso de imagem.

Uma outra escolha importante foi feita em relação à seleção das figuras que ilustram fartamente esta escrita. Muitas delas foram extraídas, em uma primeira busca, das plataformas colaborativas Wikipédia e Reddit. Por um momento hesitei em usá-las, temendo parecer pouco criteriosa, e cogitei buscar outras fontes consideradas mais "acadêmicas" ou rigorosas. Ponderei a respeito e acabei concluindo que o resultado de minha busca refletiu o contexto que observo - o que os motores de busca estão entregando ao indivíduo, no âmbito do senso comum, oferecendo conteúdo visual como moeda corrente. Imagem como valor coletivo, de circulação em massa, referências que foram efetivamente os primeiros resultados que recuperei, que são o que o usuário comum vai encontrar. Assim, entendi uma razão de ser, uma intencionalidade, e optei por mantê-las. Por uma bela sincronicidade, à época da conclusão da tese foi divulgada análise de empresa responsável por fazer monitoramento de IA (Blyskal e Rajpal, 2025), que veio a corroborar minha escolha: o ChatGPT baseia uma parte considerável de suas respostas em citações à Wikipedia e Reddit. A Wikipédia respondeu sozinha em dado momento por quase 50%, e o Reddit por mais de 20% das respostas geradas pela AI. Estes números são flutuantes, e vêm caindo a partir das críticas feitas após a divulgação da pesquisa, mas ainda assim apontam duas referências maciças, ilustradas na figura abaixo, saída de artigo que comentou a pesquisa.

Figura 10 - a relação estreita entre ChatGPT, Wikipedia e Reddit



Fonte: notjournal.ai

Assim, a própria busca de imagens representativas a figurar no texto obedeceu a uma lógica generalizada de entrega de resultado baseada em opinião, não-imparcial, subjetiva, colonial (uma vez que o conteúdo disponível às inteligências artificiais para recuperação de respostas é majoritariamente escrito em inglês e em grande parte oriundo de um número reduzido de países centrais) e corrobora a hipótese de que simbologias visuais são criadas por grupos dominantes e, muitas vezes, nascidas de conjectura ou suposição. Ainda assim, podemos encontrar espaço para subverter tal lógica reinante por meio de imagem, usada de modo codificado, à luz do dia e à vista de todos, para quem puder entender, como mostro nos exemplos do uso antiescravagista do quilt e da camélia, apresentados na seção Linguagem Visual como Ferramenta de Colonização, Dominação e Resistência.

Ainda sobre o aspecto visual do trabalho, decidi fazer um projeto gráfico particularizado para a tese, tendo considerado que este formato é coerente com o conteúdo. Sempre visualizei este texto acompanhado de cor e formas. Cabe dizer que segui por este caminho não sem antes fazer consultas sobre formatação ao PPGBIOS, o programa de pós-graduação ao qual estou vinculada, e também à equipe do Sistema de Bibliotecas e Informação, responsável pelo Manual de Elaboração de Trabalhos Acadêmicos da UFRJ. Ao receber sinal verde, pude fazer uso de blocos de cor e elementos gráficos, o que me fez sentir, mais uma vez, dando vida aos elementos que uso na facilitação gráfica e conferindo meu toque pessoal ao trabalho. Escolhi usar uma moldura para a página, o que dá contorno e ajuda a não deixar as imagens "soltas", lhes dando um enquadramento bem-vindo.

Optei pelo uso da fonte Verdana, uma das fontes padrão de legibilidade para texto em formato digital. Considerando que grande parte dos acessos aos textos acadêmicos hoje é feita em meio eletrônico, faz muito

sentido adotarmos fontes criadas especialmente para esses canais de comunicação. Fontes muito serifadas como Times New Roman (cujo nome já entrega sua origem) foram criadas com inspiração em tempos em que serifas (as pequenas hastes nas extremidades de cada letra) eram necessárias para entalhar letras ou números romanos em pedra. O suporte e suas ferramentas (no caso, cinzel e martelo) definiram o formato de letras e números. A escrita em mármore ficou para trás há tempos, não usamos mais cinzéis, mas teclados, e um de nossos desafios hoje em dia é entender como adequar a comunicação a meios digitais.

É possível que o leitor não goste de tais "subversões", e sem dúvida está totalmente em seu direito. Mas, reitero, foi algo importante para mim.

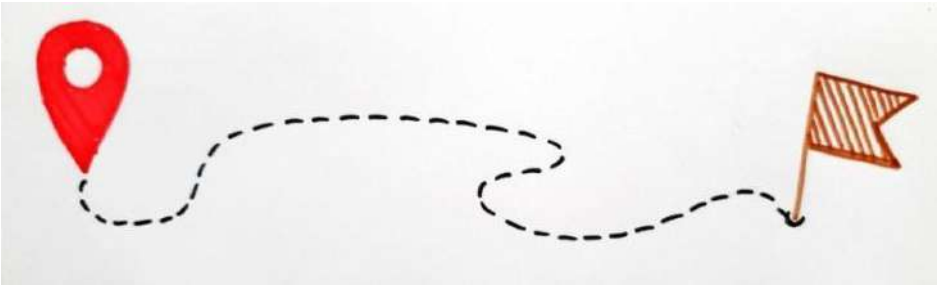
Sendo um trabalho eminentemente experimental, também optei por não me aprofundar em definições e aspectos mais conceituais. Meu olhar é o da prática, do uso vulgar**,** do senso comum; os conceitos são explorados sob o ponto de vista dos usos correntes, de construção social. Estou usando conceitos de informação, imagem, representação etc, de forma usual, trivial, como transmissão de dados, interpretação, já que meu objetivo ao longo do texto é o de tratar esses temas da forma com que são veiculados e assimilados aos olhos do senso comum, diferentemente de uma acepção mais teórica, formal ou rigorosa dos temos. Falo o tempo todo de formas "simples" de transmissão e compartilhamento de informação, o que talvez não fosse mais esclarecido por análises conceituais mais rigorosas. Meu ponto de vista é mais o do **como** ou **para que**, do que **o que**. Vou buscar material e conteúdo no modo com que as pessoas usam tais concepções. O significado é o uso social que se dá às coisas e ideias, mais do que um esforço de perscrutar conceituações. Assim, ainda que elementos conceituais certamente sejam importantes para embasamento textual, elegi acepções muito mais relacionais, construções sociais de entendimento, do que as de cunho teórico. Esta abordagem está alinhada com outras escolhas norteadoras

que fiz, como o perfil de parte das ilustrações – possivelmente "imprecisas", mas coerentes com um uso corrente pelo senso comum.

Ainda sob as lentes da ética, apresento contextos em que a representação ou comunicação visual, aparentemente neutra, pode funcionar como um dispositivo de reprodução de distorções e desigualdade, como nos exemplos apresentados nas seções Imagem como Representação de Ideologia. Como imagem em apoio à manutenção de discursos de dominação, e o que é possível fazer para se conscientizar e ficar menos vulnerável ao discurso pronto.

Outro ponto discutido mais adiante são as limitações e dilemas da FG como ferramenta, uma vez que ela dá respaldo, mas por si só não garante necessariamente a comunicação ética. Sendo um instrumento tão interessante e potente, ainda assim se depara com limites ou impasses, e dificuldades enfrentadas sob o ponto de vista da própria moralidade.

Em suma, a contribuição almejada é por um lado, apresentar uma obra pessoal no âmbito da FG, e por outro propor uma reflexão sobre linguagens, ferramentas e modos imagéticos de transmitir informação e suas implicações éticas, oferecer técnicas e modos de representação em forma gráfica que possam fornecer alternativas de transmissão de conteúdo, apontar para possíveis usos de ampliação da comunicação Ao final, na seção Cartilha de Exercícios, faço sugestões práticas de uso para que o leitor experimente técnicas e explore seu próprio universo visual.



2 INTRODUÇÃO

A palavra *ilustrar* remonta etimologicamente ao latim *illūstro, illustras, illustrāvi, illustrātum, illustrāre:* "tornar claro, elucidar, trazer à luz, dar brilho, enfeitar". Todos estes significados evidenciam algum aspecto da imagem como agente de realçamento, comunicação, compreensão e de clareza e, secundariamente, carregam sentido estético.

Ilustrar ou portar ilustração é trazer sentido. Ilustrar também é "tornar ilustre", destacar ou evidenciar um dado elemento. Tem a mesma raiz que *illustris*, "brilhante, distinto, famoso". Pessoa "ilustrada" aporta sentido de possuir instrução, saber, cultura.

As detalhadas ilustrações ou molduras em pergaminhos medievais têm função decorativa e ilustrativa, e são chamadas iluminuras, do latim *Illuminare*, "dar ou trazer luz". É um outro exemplo de polissemia que mistura ornamento, ilustração e esclarecimento.

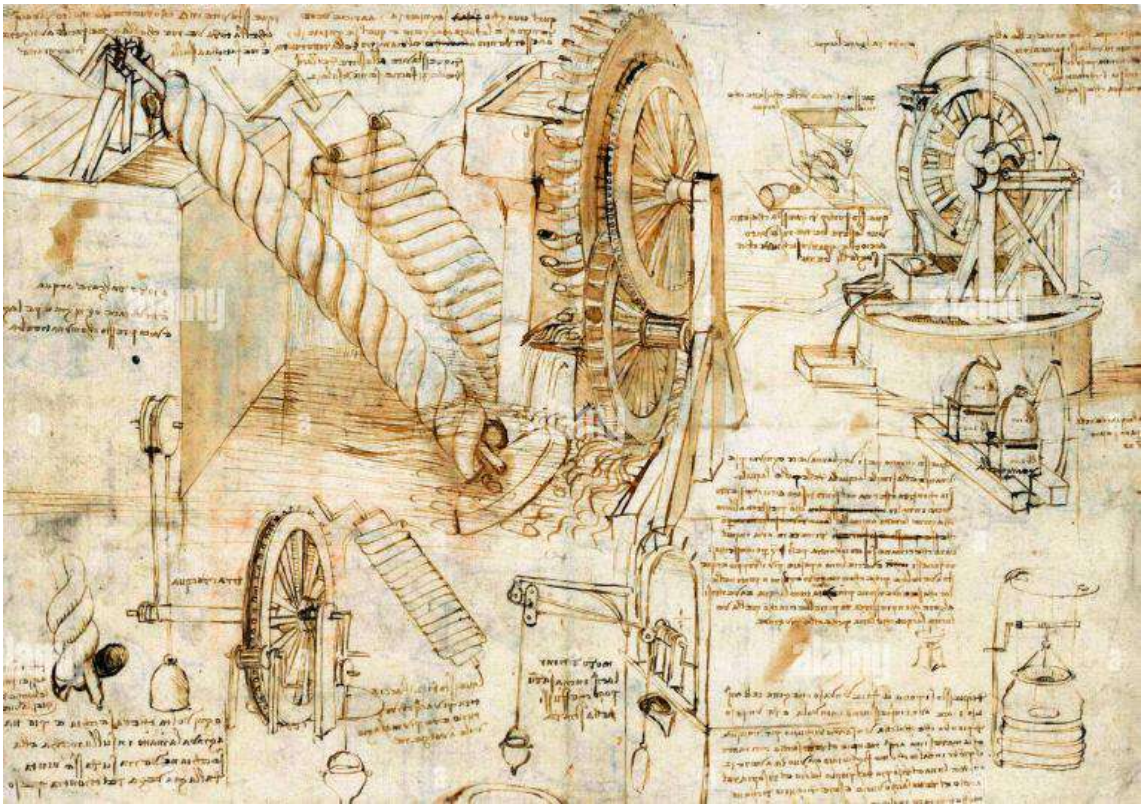
Figura 11 - detalhe de iluminura



Fonte: Wikipedia

Leonardo da Vinci, em seus cadernos de anotações diárias (posteriormente renomeados como códices) sempre conjugava texto e imagem, para melhor entender, visualizar idéias e realizar seus inúmeros inventos.

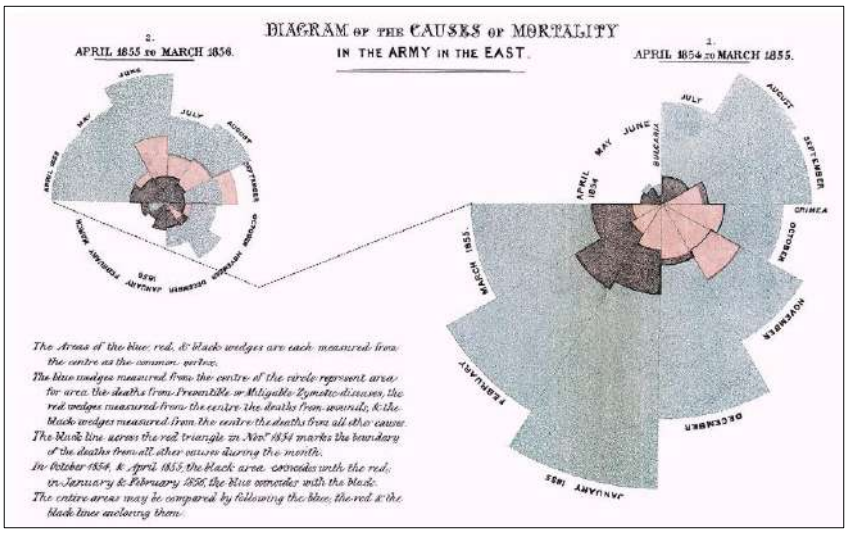
Figura 12 - Codex Atlanticus, caderno de Leonardo da Vinci



Fonte: Alami

Florence Nightingale não foi pioneira somente no campo dos cuidados em saúde. Ela percebeu, na I Guerra Mundial, que as condições hospitalares eram mais danosas (e fatais) do que ferimentos de guerra, e sintetizou tais informações em um gráfico revolucionário. Florence o apresentou e escreveu, em suas *Notas sobre Questões que Afetam a Saúde, Eficiência e Administração Hospitalar do Exército Britânico:* "um diagrama deveria atingir os olhos, coisa que centenas de números e palavras não seriam capazes de fazer" (Nightingale, 1858, p. 311).

Figura 13 - diagrama de Florence Nightingale



Fonte: Revista História da Enfermagem

O diagrama revolucionário de Florence Nightingale relacionava gráfica e estatisticamente a relação entre mortalidade e más condições sanitárias, tornando evidente informações que ela detinha e via com clareza, mas que julgava ficarem soterradas por dados numéricos e palavras. Ela encontrou um modo de expor dados relevantes, evitando termos técnicos e de jargão, de forma que fossem amplamente inteligíveis.

Contam Porto e outros (2020, p. 2):

> Esse diagrama é composto de pétalas de rosa, daí o seu nome. Ele é organizado em três cores: azul, rosa e preta que revelam a terrível realidade da época. Nele cada cor possui significação própria, a saber: rosa representa a morte por ferimentos; preto a morte por outras causas, como queimaduras ou outros acidentes e; azul as doenças infecciosas, como a disenteria e o tifo, emergindo do centro antes e depois de suas intervenções nos cuidados e ambiente. Em síntese, é visível que após as intervenções feitas por Florence, com o grupo de 38 mulheres, houve redução de monta da taxa de óbitos, quando se possibilitou aos soldados uma melhor chance de sobrevivência, evidenciado no Diagrama da Rosa. Entender isso, foi a possibilidade de mudar o sistema de saúde na Inglaterra (2020, p. 2).

Estes exemplos e significados dão uma pista, um caminho onde este texto deseja chegar.

Esta tese pretende descrever como a imagem, a partir das experiências e práticas em Facilitação Gráfica, de como a Linguagem Visual tem caráter de representação, abarcante, inclusivo, promotor de cidadania e com potencial democratizante em suas inúmeras aplicações. Almeja também pesquisar potencialidades de comunicação e introduzir os elementos visuais, de forma mais específica, em apoio a eventos institucionais em âmbito de uma autarquia do governo federal, criando produtos gráficos, por meio de seu Laboratório de Inovação, território de experiências que abrigou, permitiu florescer e patrocinar o objeto desta tese. Tais aspectos serão mostrados e discutidos a partir dos exemplos práticos apresentados.

Ao examinarmos a Facilitação Gráfica como agente promotora de abrandamento de barreiras e troca entre diferentes culturas ou grupos, também podemos vislumbrar a dimensão de comunicação ética entre diferentes funcionamentos de grupos sociais.

Observamos também diversas iniciativas de governo utilizando a linguagem visual em prol de uma melhor comunicação com o cidadão usuário. Esse uso mais visual e coloquial pode ser associado ao uso de metodologias ágeis e ferramentas lúdicas, informais de apoio a processos de planejamento/gestão/aprendizado são utilizadas e percebidas como promotoras de soluções ou alternativas que tragam melhor gerenciamento de oportunidades, bem como otimização de recursos, sendo absorvidas, a princípio, no setor privado como gestão de inovação, mas também na esfera de governo. Neste último, a formulação de políticas públicas de estímulo à inovação em governo ensejou a formação dos Núcleos de Inovação em gestão, Núcleos de Inovação Tecnológica ou Agências de Inovação. É possível perceber, a partir deste movimento polinizador, uma prática em ambiente de governo de fomentar a introdução das chamadas “caixas de ferramentas”, já em uso no setor privado, e metodologias ágeis que fossem adequadas às necessidades de

melhoria de diagnósticos, visando melhor tomada de decisões e melhoria na oferta de seus serviços (Medeiros e outros, 2018).

No caso particular do INMETRO, da perspectiva da criação de seu Laboratório de Inovação – ponto de partida da tese aqui descrita -, nossa maior inspiração e fonte de capacitação foram dois grandes laboratórios da esfera federal: o Laboratório de Inovação da Escola Nacional da Administração Pública (GNovaLab), laboratório de inovação pioneiro do governo federal brasileiro, que tem como missão expressa "desenvolver soluções criativas para problemas públicos" e o Laboratório de Gestão Inovadora no Ministério da Gestão e da Inovação em Serviços Públicos (LA-BORA! gov). Com o GNova, conhecemos e pudemos aprender a usar a Facilitação Gráfica ou FG. As experiências de facilitações em apoio aos processos de aprendizado, disseminação de conhecimento e discussão formaram uma nova plataforma de apresentação de resultados, gerando interesse por parte da casa e ajudando a criar uma identidade mais multiforme para o Laboratório de Inovação.

Tais desenvolvimentos e a busca por uma gestão pública contemporânea moldaram uma outra face da Divisão de Inovação, que foi reformulada, e atualmente a parte de inovação em gestão está a cargo da Divisão de Inovação, Design e Experimentação em Gestão (Didex) que ampliou e diversificou radicalmente sua oferta de serviços.

A inovação no INMETRO, que só visava tecnologia, neste ponto abraçou a inovação em gestão e, desde então, não parou de crescer.

A seguir, será apresentado uma breve narração da inovação em serviço público, como preâmbulo à internalização da FG pelo INMETRO.

3 INOVAÇÃO NO SETOR PÚBLICO BRASILEIRO

Esse capítulo consiste em apresentar o contexto em que emergiram os Laboratórios de inovação em governo, e de que forma estes começaram a usar ferramentas de gestão. Tal movimento dentro do INMETRO fez com que me envolvesse com a FG.

Na administração pública nacional é possível notar, nas últimas décadas, um movimento emergente em busca de soluções decorrentes de ferramentas reunidas sob o guarda-chuva de metodologias de inovação, especialmente depois da decretação da Lei no. 10.973 de 2 de dezembro de 2004, ou Lei de Inovação. Esta lei, de âmbito federal, tornou a gestão de inovação parte do projeto de governo, independente de mandatos no cenário governamental e se estabelecendo mais firmemente como política de Estado. Também serviu para dar suporte legal e marco regulatório, definindo instrumentos jurídicos que possibilitassem parcerias, e outros modelos de cooperação que viabilizassem ações visando inovação.

Estas técnicas, muitas vezes com origem em setores privados de produção – como a própria facilitação gráfica -, buscam resultados em formas originais e "fora da caixa" para dilemas organizacionais. Esse conjunto de práticas busca encontrar soluções incomuns para problemas da administração pública, como morosidade, burocracia e desafios para se aproximar e resolver necessidades do cidadão e digitalização do governo, entre outros.

Estes laboratórios também são caracterizados pela filosofia de constituir um espaço seguro onde é possível experimentar e "errar", entendendo a experimentação como componente imprescindível do ambiente. Uma das máximas usadas pela gestão de inovação é "erre rápido, erre pequeno", chancelando a investigação ágil. Esta lógica contrasta um pouco com a prática comum da administração, caracterizada pelo rigor formal e pouca

agilidade, e busca a experimentação dinâmica e vislumbre de possíveis soluções, em que modelos são velozmente testados e analisados. Hoje é comum encontrar entes da administração pública em que estas duas frentes coexistem.

3.1 SURGIMENTO DOS LABORATÓRIOS DE INOVAÇÃO EM GOVERNO NO BRASIL

Há consenso de que o marco inicial dos laboratórios em governo foi a criação em 2016 do GNovaLab, o laboratório de inovação da Escola Nacional de Administração Pública (ENAP), em parceria com outro laboratório pioneiro, o MindLab, Laboratório em governo da Dinamarca. De acordo com o Mapa de Abordagens do GNovaLab (ENAP, 2022):

> Em março de 2016, o então Ministério do Planejamento, Desenvolvimento e Gestão, assinou um Memorando de Entendimento com o Ministério dos Negócios e Crescimento da Dinamarca, com o objetivo de desenvolver iniciativas para aumentar a eficiência e a transparência do serviço público. Esse documento previa a estruturação, no governo federal brasileiro, de um espaço para a exploração de ferramentas e intervenções de suporte e fomento a processos inovadores no setor público a partir da troca de experiências e atividades de aprendizagem com o corpo técnico do laboratório dinamarquês MindLab, criado em 2002. Essa foi a gênese do GNova - Laboratório de Inovação em Governo. Não demorou para que a Escola Nacional de Administração Pública (Enap), um órgão da Administração Indireta ligado ao MP, fosse considerada o local mais adequado para a instalação desse novo espaço. A escolha da Enap sinalizava a importância da disseminação de novos métodos e do desenvolvimento de experiências inovadoras na formação de capacidade estatal. Em 17 de agosto de 2016 era então inaugurado o laboratório GNova como uma iniciativa pioneira na Administração Pública Federal brasileira (ENAP, 2022, p.5).

De lá para cá o surgimento de Laboratórios ou Agências de Inovação em governo, nas três esferas, só vem aumentando. Têm perfis diversos, diferente localização nos organogramas, mas possuem em comum o objetivo ou missão de mudar a cultura organizacional, promover mais e melhor diálogo interno e externo, e antever soluções por meio de práticas e metodologias colaborativas.

3.2 PERFIL E PRÁTICAS DOS LABORATÓRIOS DE INOVAÇÃO NO SETOR PÚBLICO

Nos primeiros anos após a criação do GNovaLab, outros laboratórios em governo iniciaram atividades marcadamente na esfera federal. Com o passar do tempo e a disseminação de conhecimento e capacitação promovida pelo GNova, a criação de Laboratórios começou a se estender por outros poderes, bem como na esfera estadual. Hoje há uma tendência marcante no poder Judiciário, nas esferas federal e estadual, de promoção da Linguagem Simples em enfrentamento ao chamado "juridiquês", em acordo com a lingüista Estrella Montollio Durán quando esta diz que "Uma justiça moderna é uma justiça que os cidadãos são capazes de entender" (2020). Boa parte destas novas práticas e experiências adotadas pelos Laboratórios visa encontrar diferentes modos de encarar e tratar problemas, ao usar ferramentas e metodologias ágeis de abordagem de grupos. Muitas destas ferramentas buscam criar ambientes seguros de diálogo e discussão entre agentes integrantes da organização. Há o entendimento de que, ao se proteger uma dinâmica de grupo dos elementos burocratizantes, de menos observância à hierarquia, estimulando e dando atenção à expressão dos indivíduos e suas percepções, mitigando o receio do erro, emerge um ambiente mais propício ao diálogo, à colaboração e aprofundamento das questões propostas. Faria (2023) descreve a segurança emocional como essencial à promoção da inovação no governo, criando um ambiente onde os

funcionários públicos se sintam psicologicamente seguros, criando terreno fértil para colaboração e experimentação.

Dentre as diversas técnicas de facilitação de grupos, abordaremos nesta tese o uso da Linguagem Visual e a ferramenta Facilitação Gráfica sob um ponto de vista ético de promoção de melhores e mais amplas comunicações. A adoção de linguagens e elementos visuais de comunicação mais informais, lúdicos e inclusivos, em diálogo entre partes, possibilita discussão/diálogo/aprendizado/promoção de cidadania. A Facilitação Gráfica apoia e operacionaliza essa possibilidade de comunicação alargada, como buscarei ressaltar nas seções do capítulo FG como ferramenta.

É possível perceber, na última década, em alguns círculos "inovadores" mais antenados na esfera de governo, um movimento com intenção deliberada de tornar os conteúdos mais acessíveis, tanto ao servidor público quanto ao cidadão. Percebe-se a busca deliberada de uma linguagem mais leve, coloquial, mais despojada de formalismos que engessam a comunicação. A adoção de recursos bem-humorados de redes sociais (como por exemplo memes da cantora pop Gretchen ou de gatinhos, um campeão das redes sociais) estão tomando cada vez mais espaço e sendo absorvidos na linguagem de governo. O La-BORA! é coloquial a partir do próprio nome, e escolheu usar formatos de relatórios e documentos começando com um simpático "Oi!", com frases motivacionais informais como "Bora Criar 2023?", (La-BORA!, 2021) e ainda lançam mão de memes bem-humorados. Podemos também citar, dentro destas técnicas lúdicas, a adoção e uso do Storytelling ou Contação de Histórias, poderoso recurso para o envolvimento e engajamento de pessoas.

Todos estes métodos marcam um desejo de engajar, aumentar e melhorar a comunicação e participação coletiva, e se aproximar do cidadão.

Especificamente sobre o uso de facilitação gráfica em governo, servidores públicos ou não, podemos citar como exemplos expoentes Arthur Pomnitz na ENAP, Ana Palu, Sidan Orafa, Carolina Ramalhete e Márcia Ditzel, embora a lista seja bem mais extensa. No Rio de Janeiro, podemos citar a Agência de Visual Thinking Silver, encabeçada por Silvestre Rodrigues.

Figura 14 - detalhe de gráfico de missão da Ditec



Fonte: elaboração da autora

O LABORATÓRIO DE INOVAÇÃO DO INMETRO (InovInmetro)

Figura 15 - equipe do Núcleo de Inovação Tecnológica (fev/2024)



Fonte: site do INMETRO

Segue texto extraído do site do INMETRO:

"O projeto inicial do InovInmetro foi concebido entre 29 e 31 de janeiro de 2021, durante o iLabthon, maratona de imersão conduzida pela rede Conexão Inovação Pública RJ com objetivo de estimular a criação de laboratórios de inovação no setor público. Em seguida, a equipe de servidoras que representou o INMETRO na maratona amadureceu o projeto do laboratório e obteve apoio da alta administração para implementá-lo, de forma integrada ao Núcleo de Inovação Tecnológica do INMETRO."

O laboratório de inovação do INMETRO – InovInmetro - tem como objetivo promover a cultura da inovação de forma transversal em nosso Instituto. É um espaço aberto à colaboração, à criatividade, ao aprendizado e à experimentação, criando um ambiente propício para que pessoas, trabalhando de forma colaborativa, possam desenvolver novos produtos e serviços para atender às necessidades do setor produtivo e do consumidor final. Para isso, usamos ferramentas baseadas no design e em metodologias ágeis que permitam (entre outras coisas, claro!):

- facilitar a identificação de problemas;
- pensar, prototipar e testar soluções de forma aberta e criativa;
- apoiar o desenho de novos produtos e serviços;
- contribuir na reformulação de processos institucionais.

O InovInmetro conta com um time volante multidisciplinar e transversal, ou seja, formado por facilitadores internos espalhados por todas as unidades do INMETRO. Estes servidores são os responsáveis por cocriar a estrutura e o projeto de atuação do nosso Laboratório de Inovação.

Capacitada, a equipe atua na facilitação de projetos de inovação que permitam encontrar soluções adequadas às necessidades do setor produtivo. O formato de time volante permite maior flexibilidade à atuação do laboratório, ampliando a oferta e a disponibilidade de facilitadores, favorecendo o espalhamento das metodologias pelas áreas técnicas e contribuindo para disseminação da cultura da inovação no Instituto.

Serviços oferecidos pelo Laboratório de Inovação:

OFICINAS

Oficinas são atividades de experimentação com o objetivo de esclarecer algum problema, ensinar uma metodologia, propor uma melhoria ou desenvolver uma nova capacidade. As oficinas do Senov têm como base a experimentação, usam muitas ferramentas de *design thinking* e permitem que os participantes aprendam enquanto fazem. Os principais temas de nossas oficinas são:

a) desenho/redesenho de processos;
b) design thinking;
c) gestão de riscos;
d) linguagem simples; e
e) planejamento.

- **FACILITAÇÕES**

Uma facilitação é um processo apoio a uma equipe ao longo do processo de compreensão e solução de um problema com o uso de técnicas e ferramentas que possibilitam conduzir o pensamento e a discussão em direção aos objetivos comuns de forma mais eficaz e eficiente.

As facilitações realizadas pelo Senov propõem que as equipes abordem os problemas com base no *design thinking*. Assim, podem ser utilizadas para a solução de diferentes tipos de problemas. Por serem uma abordagem baseada em experimentação, as facilitações são especialmente úteis para a resolução de problemas complexos.

- **FACILITAÇÕES GRÁFICAS**

A facilitação gráfica é uma técnica para apoio a eventos, aulas, palestras, sessões de planejamento etc. A técnica possibilita que o conteúdo e as

atividades desenvolvidas durante um evento sejam organizados e sintetizados

graficamente, traduzindo-os em desenhos, esquemas visuais e palavras-chave. O objetivo desta ferramenta é o de memorizar conteúdo, apoiar tomada de decisões e disseminar informação e aprendizados.

- **RODAS DE CONVERSA**

As rodas de conversa são encontros participativos com temas para serem discutidos, com ou sem a mediação de especialistas. São espaços mais descontraídos para debate e trocas de ideias sobre assuntos que podem fazer parte do dia a dia do INMETRO, ou mesmo serem de ampla discussão na sociedade.

3.3 METODOLOGIAS PARTICIPATIVAS E FERRAMENTAS USADAS PELOS LABORATÓRIOS DE INOVAÇÃO

Metodologias Ágeis

As Metodologias Ágeis foram desenvolvidas, a princípio, para melhoria de processos e agilidade em projetos na iniciativa privada na área de TI, buscando soluções com maior
produtividade, eficiência e rapidez. À medida que a Tecnologia de Informação ia se complexificando e demandando respostas cada vez mais rápidas, dada a velocidade das mudanças, ficou evidente a necessidade de formular novos modos de pensar e resolver problemas.

> Segundo o Guia de Metodologias Ágeis do IRIS Laboratório de Inovação e Dados são definidas como:
> Metodologias tradicionais são aquelas com etapas rígidas e controladas, com base em um planejamento bem estruturado. A hierarquia organizacional desse método é

> piramidal, ou seja, as equipes não participam das tomadas de decisões. Já as
> metodologias ágeis se fundamentam na flexibilidade e na adaptação das estratégias.A estrutura organizacional é como um organismo vivo". As equipes se dividem em grupos multidisciplinares com autonomia para tomar decisões (Ceará, 2022, p.6).

Em 2001, 17 desenvolvedores nos EUA elaboraram o "Manifesto para o desenvolvimento ágil de software" (Beck *Et al* em, 2001), que foi popularizado com o nome de "Manifesto Ágil".

Os doze princípios do desenvolvimento ágil são:

- Garantir a satisfação do cliente, entregando rápida e continuamente software funcional;
- Até mesmo mudanças tardias de escopo no projeto são bem-vindas;
- Software funcional é entregue freqüentemente (semanal ou mensal - o menor intervalo possível);
- Cooperação constante entre as pessoas que entendem do 'negócio' e os desenvolvedores;
- Projetos surgem por meio de indivíduos motivados, devendo existir uma relação de confiança;
- A melhor forma de transmissão de informação entre desenvolvedores é através da conversa 'cara a cara';

- Software funcional é a principal medida de progresso do projeto;
- Novos recursos de software devem ser entregues constantemente. Clientes e desenvolvedores devem manter um ritmo até a conclusão do projeto;
- Design do software deve prezar pela excelência técnica;
- Simplicidade – a arte de maximizar a quantidade de trabalho que não é feito – é essencial;
- As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de equipes auto-organizáveis;
- Em intervalos regulares, a equipe reflete sobre como se tornar mais eficaz e então refina e ajusta seu comportamento.

Com isso, a maior interação com o cliente, a rapidez de resposta e capacidade de mudança foram valores enfatizados e adotados como úteis na missão institucional. Foi uma questão de tempo até estas metodologias serem implementadas em todo contexto de solução de problema em governo e absorvidas pela gestão de inovação.

Figura 16 - Comparação entre metodologias



Fonte: IrisLab

A figura acima apresenta um Quadro comparativo entre metodologias tradicionais e metodologias ágeis, formato que vem sendo absorvido pelos Laboratórios de Inovação. Adaptado do Guia de Metodologias Ágeis do IRIS Laboratório de Inovação e Dados.

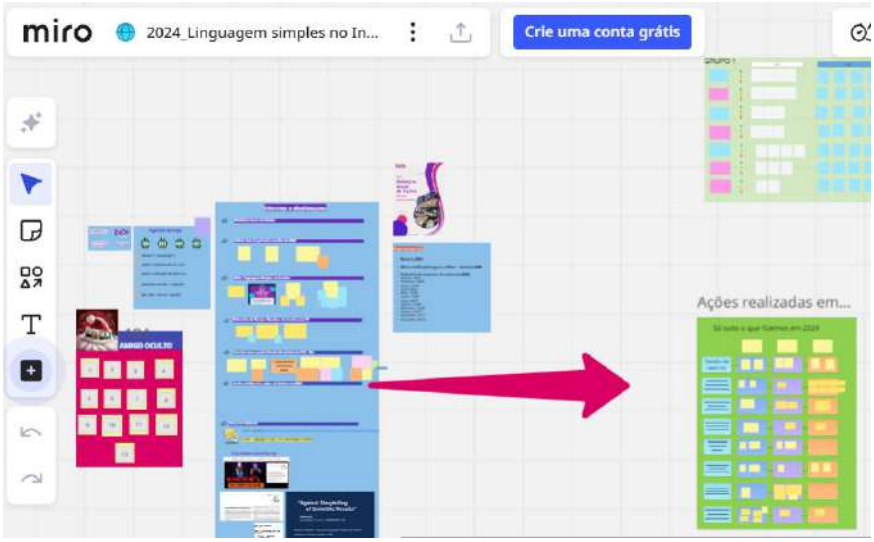
3.4 INTRODUÇÃO DE FERRAMENTAS VISUAIS

Quanto às ferramentas visuais que passaram a ser utilizadas pelos laboratórios de inovação, merecem destaque as plataformas Miro e Mural. Estas ferramentas foram impulsionadas durante o confinamento na pandemia de COVID-19, quando o trabalho remoto e a necessidade de engajar o trabalho compartilhado ensejaram soluções inéditas.

O Miro é um ambiente gráfico em que se pode interagir sincronicamente, se utilizado junto a outros aplicativos de comunicação como Zoom ou Meet (o que é útil em reuniões, quando é preciso que todos "vejam" os assuntos em pauta) e de forma assíncrona. Foi um elemento essencial ao bom funcionamento da Divisão e podemos afirmar sem hesitação que foi um elemento essencial à estruturação do *modus operandi* da Ditec no período da pandemia, definido pelo trabalho remoto. É marcadamente visual, composto por formas, caixas de texto, figuras, imagens e ícones.

Esta interface gráfica é bastante amigável e colabora muito para o sucesso e adoção deste tipo de ferramentas.

Figura 17 - Painel do Miro do Núcleo de Linguagem Simples



Fonte: slide da plataforma Miro

Ainda hoje é um elemento indispensável ao funcionamento da divisão e às reuniões online.

3.5 INTRODUÇÃO DA FACILITAÇÃO GRÁFICA NO INMETRO

A Facilitação Gráfica chegou ao INMETRO em 2023, pelas mãos da facilitadora Ana Palu, e posteriormente internalizada pelo Núcleo de Inovação como parte das competências desejadas para desempenhar atividades apoiando inovação em gestão.

As ilustrações abaixo mostram algumas das primeiras FGs produzidas pela Ana em apoio ao INMETRO.

Figura 18 - FG de Ana Palu para INMETRO



Fonte: acervo do Inovinmetro

Figura 19 - outra FG de Ana Palu para INMETRO



Fonte: acervo do Inovinmetro

Após essa introdução, e até o momento (janeiro de 2026) as FGs são feitas exclusivamente por mim.

4 DISCUSSÃO

4.1 QUESTÕES, INSPIRAÇÕES TEÓRICAS

Ao entender que desejava explorar a FG/LV sob o ponto de vista ético, ficou claro que era necessário definir um conjunto de valores e princípios que deveriam funcionar como norte ou referências. Para ser coerente com tais valores, surgiu como um caminho possível me inspirar em concepções éticas de justiça que tenham o objetivo de serem mais abrangentes em relação aos sujeitos de direito moral, e agregar mais concernidos morais.

Dessa forma, a FG funcionaria como um possível instrumento para a promoção de uma concepção ética mais abarcante. Encontrar inspiração na teoria da Perspectiva dos Funcionamentos, de Maria Clara Dias (2003, 2015, 2016, 2025), foi um caminho natural. Seus argumentos nas esferas da justiça, moralidade, sujeitos e detentores de direito moral, a partir da categorização como sistemas funcionais e seus requisitos, acolheriam bem o tipo de ferramenta da FG. Ao sugerir um olhar que torna possível ampliar o número de categorias de concernidos e agentes morais, de forma mais adequada e englobante, oferece uma perspectiva apropriada a se pensar comunicação abrangente e democrática. A meta de buscar formas mais abarcantes, inclusivas e democratizantes em canais de comunicação de governo, considerando todo receptor de comunicação como concernido moral detentor de direito, nela encontra apoio. A observação dos requisitos, condições fundamentais ou necessidades dos envolvidos no processo e desdobramentos de uma facilitação ajuda a identificar e obter as condições necessárias ao seu pleno funcionamento e a realização da comunicação, conversam muito com as considerações de Hogan (2007), Magazzini (2021) e Nass (1998) apresentadas neste texto.

Com foco nos princípios, surgiram as seguintes questões, que serão abordadas e respondidas ao longo do texto:

- Como entender a dimensão moral e ética da comunicação?
- Quais aspectos são importantes para garantir uma comunicação digna?
- Quais são os indivíduos ou concernidos morais envolvidos em cada contexto comunicacional?
- Quais os requisitos ou condições para que os indivíduos envolvidos sejam efetivamente respeitados no processo comunicacional?

A partir deste olhar, uma perspectiva ética sobre a comunicação pode ajudar

- Entender necessidades, tentar criar dispositivos ou potencializar funcionamentos que possam ser prejudicados por lacunas de compreensão, ou de ausência de repertório de comunicação, ou letramento, ou ainda por déficit cognitivo, baixa escolaridade, barreiras de cultura ou idioma, etc;
- Definir Instrumentos de comunicação para potencializar e empoderar pessoas e ajudar sua compreensão das diversas situações, e permitir que estes indivíduos realizem na sua potencialidade máxima seus funcionamentos básicos, assim conseguindo integrar a sociedade de uma forma apropriada e viver sua própria vida de forma mais plena;
- Fazer representações adequadas e éticas da fala e expressão (pessoal e institucional) a partir da escuta e diálogo;
- Oferecer modos facilitadores de comunicação ao receptor com algum grau de dificuldade de entendimento, atingir mais sujeitos ou atingir

de forma mais eficaz

- Criar produtos de comunicação adequados e eficazes
- Potencializar o pleno funcionamento de tais pessoas, ao apoiar sua compreensão em situações diversas
- Fazer pessoas e grupos se sentirem representadas
- Fazer pessoas e grupos estigmatizados se representarem para além de caricaturas e estereótipos

A Linguagem Visual/Facilitação Gráfica em apoio à adequada comunicação será examinada nos capítulos Linguagem Visual e Comunicação, Linguagem Visual e representação de ideologia, Linguagem Visual e representações éticas, Linguagem Visual e comunicação em Governo, e os capítulos Facilitação Gráfica e Práticas.

Os aspectos de inclusão relacionados à Linguagem Visual/Facilitação Gráfica serão enfocados na seção Linguagem Visual e representação de minorias, FG como inclusão, Linguagem Visual e comunicação em Governo, e FG como ferramenta de diálogo em contexto intercultural/multicultural.

O apoio ao diálogo na Linguagem Visual/Facilitação Gráfica aparece nas seções Linguagem Visual e representação de minorias, Linguagem Visual e comunicação em Governo, FG e diversidade e FG como ferramenta de diálogo em contexto intercultural/multicultural.

As questões éticas e a busca de um discurso ético por meio da Linguagem Visual/Facilitação Gráfica são delineadas nas seções Perspectiva dos Funcionamentos, Linguagem Visual e representações éticas, Desafios éticos ao fazer uma Facilitação Gráfica, O processo do Facilitador Gráfico.

Por fim, ao examinar modos de sensibilização e (re)tomada de habilidades, bem como buscar oferecer sugestões de uso prático, são

apresentados um modelo de oficina e uma Cartilha ou Caderno de Sugestões, nas seções Oficinas e Cartilha.

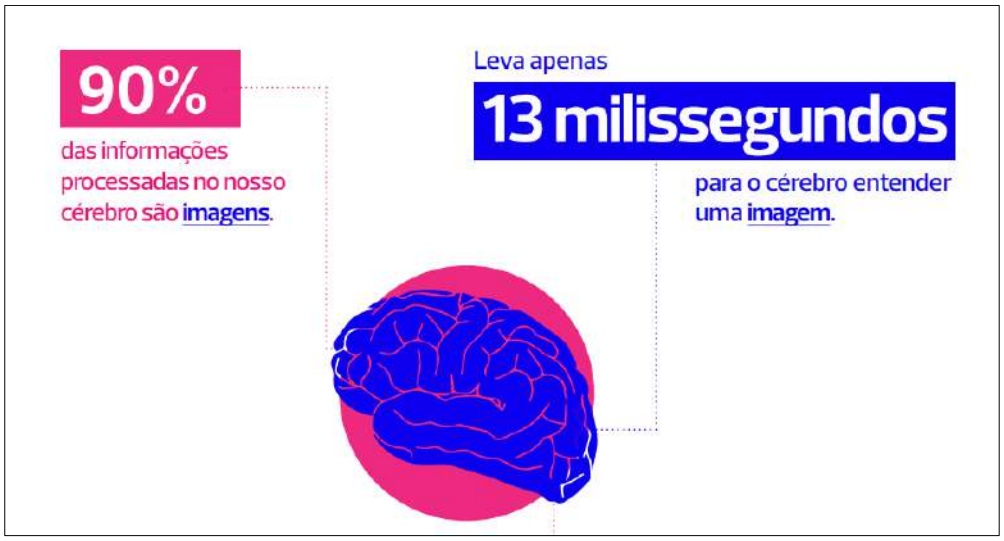
A oficina já tinha sido experimentada previamente, mas a cartilha ou caderno foi elaborada especificamente para esta tese.

4.2 LINGUAGEM VISUAL E COMUNICAÇÃO

"A Alma nunca pensa sem uma imagem mental"

Aristóteles

Figura 20 - Pílula Direito Visual do IRISLab



Fonte: Irislab

Figura 21- outra pílula de Direito Visual



Fonte: Irislab

4.2.1 Olhos de Olhar, Olhos de Ver

"Os nossos olhos foram reduzidos a instrumentos para identificar e para medir."

Rudolf Arnheim

O ato de ver, coletar dados por meio do aparato físico e da fisiologia da visão, implica em percepções diferentes. A mais primitiva é a de trazer ao sistema nervoso as informações visuais sobre o ambiente que nos circunda, de forma a prover a consciência de informação útil para a tomada de decisão. O cérebro processa o *input* que chega pelos olhos e o transforma em imagem. Essa capacidade ou faculdade é compartilhada com boa parte do reino animal e constitui, para muitas formas de vida, um sentido essencial à sobrevivência do indivíduo.

A categoria que nos interessa discutir aqui é bem mais sofisticada e pertence ao mundo humano: a capacidade de interpretar informação complexa criada e veiculada por nossa cultura ou veículos de comunicação. Essa função é exercida o tempo todo, de forma mais ou menos senciente. Mas tal interpretação está sujeita, subordinada a uma miríade de filtros, conscientes ou não, capazes de recortar e/ou enviesar nossa percepção.

> "Mas ainda que imersos permanentemente num mar de imagens, deixamos de lado um desejo de interpretação mais aprofundado. [...] somos herdeiros de uma situação cultural que, além de ser insatisfatória para a criação da arte, ainda encoraja o modo errado de considerá-la. Nossas experiências e idéias tendem a ser comuns mas não profundas, ou profundas mas não comuns. Temos negligenciado o dom de compreender as coisas através de nossos sentidos. O conceito está divorciado do que se percebe, e o pensamento se move entre abstrações. Nossos olhos foram reduzidos a instrumentos para identificar e para medir; daí sofremos de uma carência de idéias exprimíveis em imagens e de uma capacidade de descobrir significado no que vemos. É natural que nos sintamos perdidos na presença de objetos com sentido apenas para uma visão integrada e procuremos refúgio num meio mais familiar: o das palavras (Arnheim, 1980, p. 37).

Com o objetivo de elaborar esta falta de visão crítica como um "não-letramento", surgiu a disciplina de Educação Visual. Para Hernández:

> A educação do olhar oferece ao aluno uma caixa de ferramentas conceituais que lhe permite avaliar, selecionar, interpretar e descodificar a panóplia de informação de caráter visual a que está exposto. Uma educação com esta intenção favorece o desenvolvimento crítico e criativo, fazendo da educação um acontecimento em constante transformação, quer para o aluno, quer para o professor. Reconheço que este paradigma faz uso de elementos da gramática disciplinar da escola, mas ao proporcionar a aquisição de conhecimentos significativos e questionadores, e não reprodutores da cultura dominante, transforma-os, transporta-os, para atitudes de interpretação, relação, crítica e transformação em relação ao mundo (Hernández, 2000, p. 43).

"Educar o olhar é ensinar a ver o mundo"

José Gil

Figura 22- estudo de formas para newsletter



Fonte: elaboração da autora

O que Rodrigues (2001) chama de Alfabetização Visual é um conjunto de competências da visão sendo usadas criativamente, tornando-se apto a se comunicar adequadamente com outros e aprender a compreender e apreciar criticamente obras visuais. Tal ganho de consciência, ao desenvolver o olhar crítico, se torna uma forma permanente de apreciar e compreender o mundo. Tal visão crítica se torna particularmente

importante num momento histórico em que somos inundados de imagens a todo momento, por todos os lados.

5 LINGUAGEM VISUAL

A Linguagem Visual tem muita relevância em nossa comunicação, em grande parte por seu poder de transmitir ideias, emoções, conceitos, instruções etc de forma única. Como aponta Horn (1998, p. 13) "Uma das razões para o surgimento da linguagem visual é a sua capacidade de expressar coisas que são difíceis ou impossíveis de dizer na linguagem falada ou escrita comum". Sem rivalizar com outros códigos de comunicação, ela evidencia, esclarece, dá uma camada a mais de entendimento.

> As imagens, assim como as histórias, nos informam. Aristóteles sugeriu que todo processo de pensamento requer imagens. "Ora, no que concerne à alma pensante, as imagens tomam o lugar das percepções diretas; e, quando a alma afirma ou nega que essas imagens são boas ou más, ela igualmente as evita ou as persegue. Portanto, a alma nunca pensa sem uma imagem mental". Sem dúvida, para o cego, outras formas de percepção, sobretudo por meio do som e do tato, suprem a imagem mental a ser decifrada. Mas, para aqueles que podem ver, a existência se passa em um rolo de imagens que se desdobra continuamente, imagens capturadas pela visão e realçadas ou moderadas pelos outros sentidos, imagens cujo significado (ou suposição de significado) varia constantemente, configurando uma linguagem feita de imagens traduzidas em palavras e de palavras traduzidas em imagens, por meio das quais tentamos abarcar e compreender nossa própria existência. As imagens que formam nosso mundo são símbolos, sinais, mensagens e alegorias. Ou talvez sejam apenas presenças vazias que completamos com o nosso desejo, experiência, questionamento e remorso. Qualquer que seja o caso, as imagens, assim como as palavras, são a matéria de que somos feitos (Manguel, 2011, p. 21)

Figura 23 - aspectos da Linguagem Visual



Fonte: Elaboração da autora

Há quem diga, como Horn (1998, p. 15), que a linguagem visual é a língua do século 21 e que a união radical entre as linguagens visual e textual são o futuro. Ele afirma que a linguagem visual é a melhor ferramenta de que dispomos para lidar com a crescente complexidade do mundo, e a velocidade cada vez maior com que nossa civilização se move. Crê que está ocorrendo uma síntese mais ampla na forma com que pessoas e coletivos estão se comunicando. Ainda para Horn, esta síntese ocorreria de forma natural, do mesmo modo que outras línguas compostas (como *creole* e *pidgin*, por exemplo) surgem: quando pessoas que falam diferentes linguagens se encontram e inventam uma outra que combine as duas originais, num processo de convergência de dialetos[1] Assim, transpondo para o universo visual, as fronteiras entre o que ele chama de sublinguagens menores – diagramação, cartoon, televisão, apresentações do tipo PowerPoint, propaganda, interfaces gráficas de computador – entre muitas outras, estariam se dissolvendo, reagrupando,

[1]Cabe notar que as línguas *creole* e *pidgin* relacionam-se com processos de diáspora, escravidão e colonização, e que para além do aspecto linguístico, abarcam mais camadas e complexidades.sob o ponto de vista histórico.

e tais "dialetos" ou "vocabulários" gráficos específicos estariam se encontrando e integrando em uma língua maior e mais inclusiva, e estamos vendo o emergir da Linguagem Visual em plena potência. Tal linguagem é extremamente útil para visualizar problemas complexos, explorando conexões e sentimentos mais aprofundadamente, apresentar múltiplos pontos de vista, e também facilitar comunicação internacional e multicultural. Esta linguagem cresce e se espalha porque nasce das necessidades de pessoas mundo afora para lidar com idéias complexas que são difíceis de explicar somente com texto. O computador pessoal, e depois a internet, também facilitaram imensamente a explosão da comunicação visual

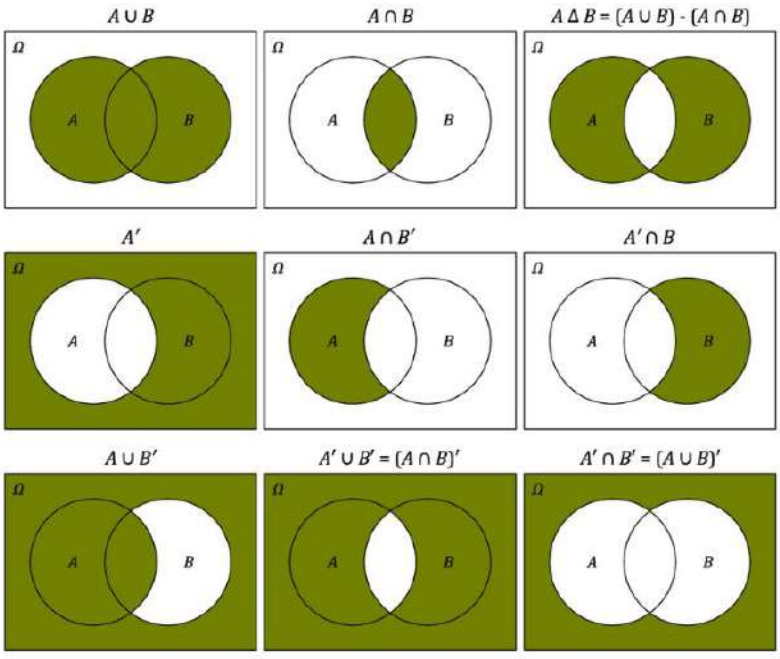
> Imagens, é claro, são o que pensamos primeiro quando pensamos em linguagem visual. Mas sem uma integração com palavras e/ou formas, as imagens são apenas arte visual convencional,não linguagem visual. (Horn, 1999, página 7)

No mundo moderno de alta tecnologia, que só aumenta sua complexidade e velocidade como no enorme avanço do comércio global e telecomunicações, exige e reúne necessidades, e vê surgir problemas de comunicação, que podem ser respondidos e impulsionam o uso de linguagem visual. É necessário usar ferramentas que possibilitem observar o quadro mais amplo, e também os detalhes que o compõem. A própria internet, que permeia todo aspecto da vida e vem remodelando modelos de comunicação, negócio, trabalho, lazer etc, exige uma interface gráfica eficiente.

"Os meios visuais estão redefinindo o que significa desenvolver ferramentas de letramento para compreender um mundo em mudança – no que diz respeito não somente à recepção da informação, mas também à sua expressão." (Apkon, 2013, p.11). É uma forma muito eficiente de chamar a atenção para sintetizar e apresentar dados e fazer sínteses. A capacidade do ser humano de processar e decodificar informação visual é muitas vezes maior e mais rápida do que o processamento de outras linguagens (HORTIN, 1981) O cérebro é particularmente atraído pela

combinação entre apresentação visual em combinação com discurso oral (RULF; MEGGS, 2009). O próprio ato de desenhar captura a atenção: pessoas gostam de ver o desenrolar de desenhos feitos por outras pessoas (ROAM, 2009) O ato de desenhar e o desenho criam um espaço de conforto emocional (GOMBRICH, 2012) e a alternância ou junção entre a linguagem falada, linear e mais ordenada, e a linguagem gráfica, mais nuclear e menos estruturada, cria mais ritmo e riqueza de narrativa. As atividades de captura de elementos para o desenho envolvem cognitivamente os processos de busca de soluções visuais, visualização ao mapear e representar conceitos para melhor entendê-los e comunicá-los, decompor partes e enxergar o todo, categorizar e agrupar conceitos similares, reduzindo a complexidade. e reconhecimento de padrões, identificando similaridades, tomada de decisões, escolhendo entre conceitos que podem ser conflitantes, construir cenários, e busca pela melhor opção, entre as soluções possíveis (Bezerra, 2011).

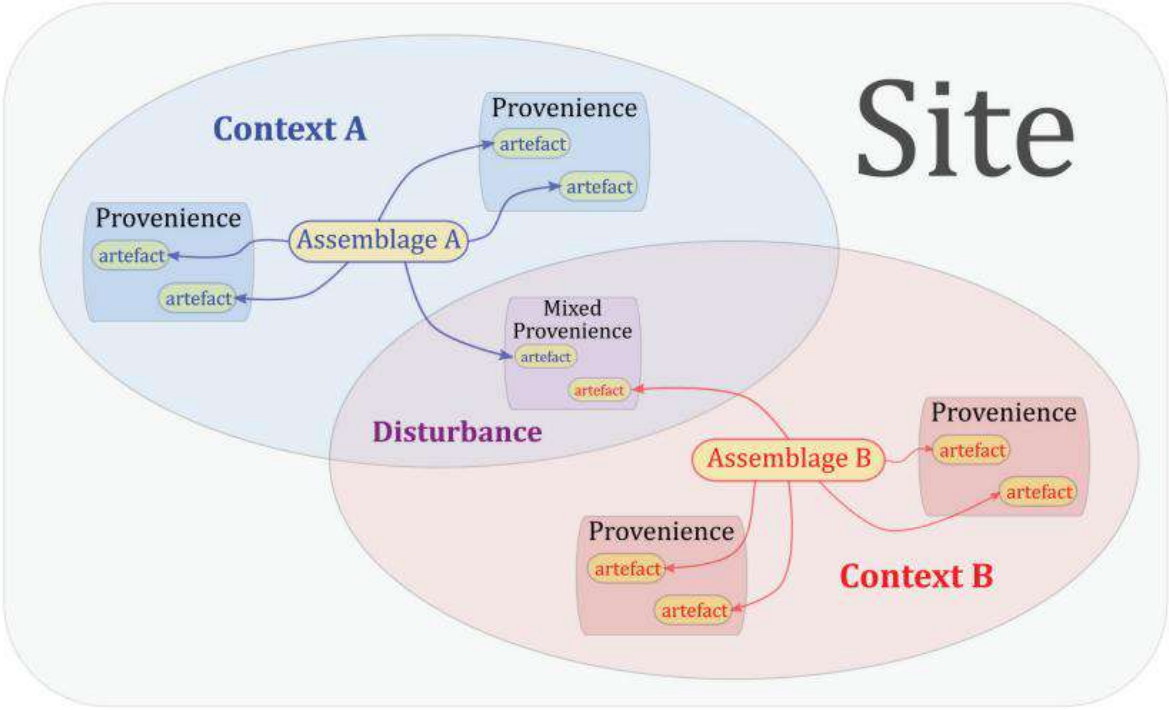
Figura 24 - Diagrama de Venn



Fonte: Sets, Graphs, and Things We Can See: A Formal Combinatorial Ontology for Empirical Intra-Site Analysis

O Diagrama de Venn é muito usado para checar premissas, verificar a lógica e validade de argumentos dedutivos. Tem função de representação em grupos em que se pode visualizar claramente as interações, interseções e grupos vazios,oferece inteligibilidade de informação em qualquer contexto, como a ilustração a seguir, retirada de um artigo sobre arqueologia:

Figura 25 - Diagrama de Venn em artigo sobre arqueologia



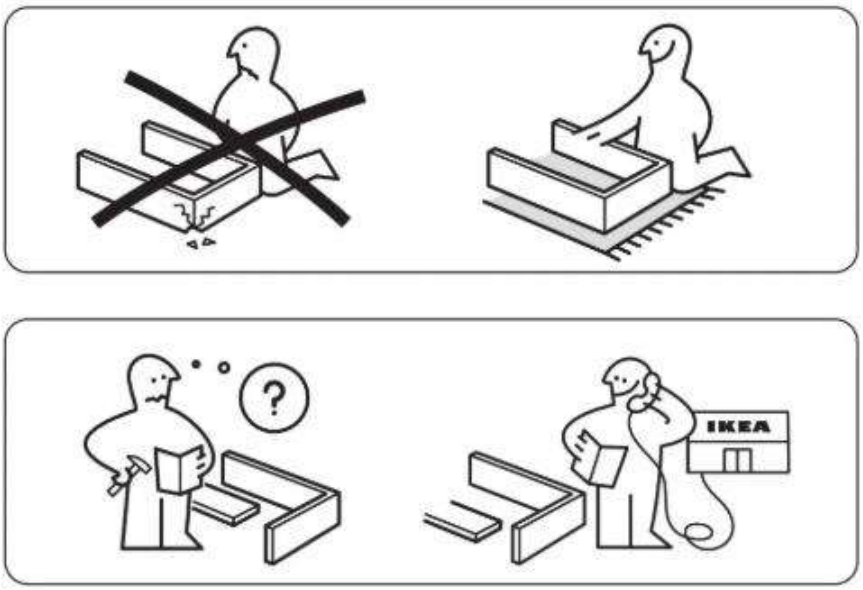
Fonte: Sets, Graphs, and Things We Can See: A Formal Combinatorial Ontology for Empirical Intra-Site Analysis

Como teria dito Charles Minard (1869), cujo mapa é apresentado na figura 124:

> "O propósito de meus gráficos figurativos é menos o de expressar resultados estatísticos, o que é melhor demonstrado por números, do que o de comunicar prontamente aos olhos a relação não dada rapidamente por números que exijam um cálculo mental". Minard, 1869, p. 34

O tema de montagem de mobiliário em ambiente doméstico serve para demonstrar com muita clareza o quanto a linguagem visual é importante para o entendimento e consecução de tarefas. Sem manuais de montagem, indicando visualmente como as partes se conectam, bem como a sequência de encaixes, teríamos sérios problemas!

Figura 26 - manual IKEA de instrução de montagem de móvel



Fonte: Ikea

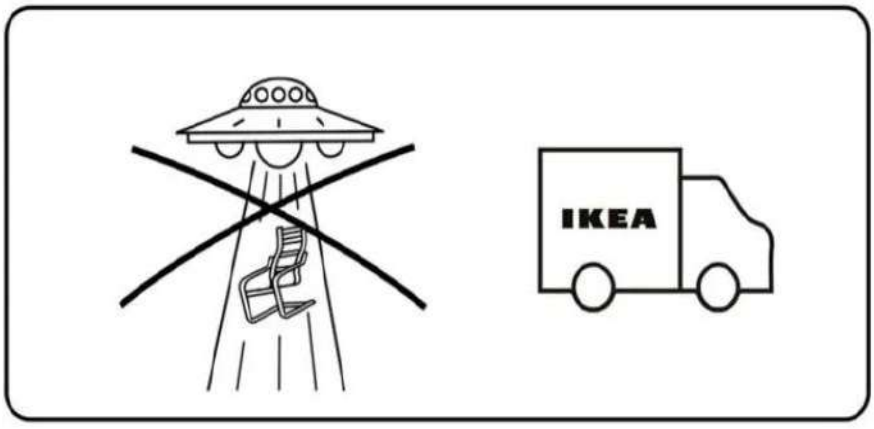
Acima: instrução de montagem de móvel de folheto da IKEA, conhecida fabricante de mobiliário para casa. Sem tais gráficos e imagens, seria muito mais difícil, senão impossível, montar móveis em casa...

Os departamentos de comunicação visual das empresas deste ramo gastam tempo considerável para planejar e elaborar manuais com instruções simples, de fácil entendimento, e até mesmo refletem sobre este poder de comunicação em campanhas de propaganda, de forma bem-humorada como no exemplo abaixo.

Há alguns anos, a conhecida fabricante escandinava de móveis IKEA valeu-se da divulgação de um relatório norte americano para lançar uma campanha de publicidade inventiva e para além do mundo humano.

Em junho de 2021 foi emitido nos EUA um relatório de inteligência militar com diversas imagens "não totalmente verificadas" do fenômeno de avistamento de OVNIS, o que gerou alguma especulação. A IKEA, percebendo o potencial para publicidade, trabalhou com a agência Ogilvy e produziu uma "coleção de manuais de montagem para ETs", que foram recebidos com frases como "A IKEA acredita em alienígenas: seus novos manuais de montagem são a prova" (Gordon, 2021) ou "IKEA se prepara para extraterrestres com manuais de montagem para alienígenas" (Toah, 2021)

Figura 27 - detalhe de folheto



Fonte: designboom

Figura 28 - folheto de montagem para ETs



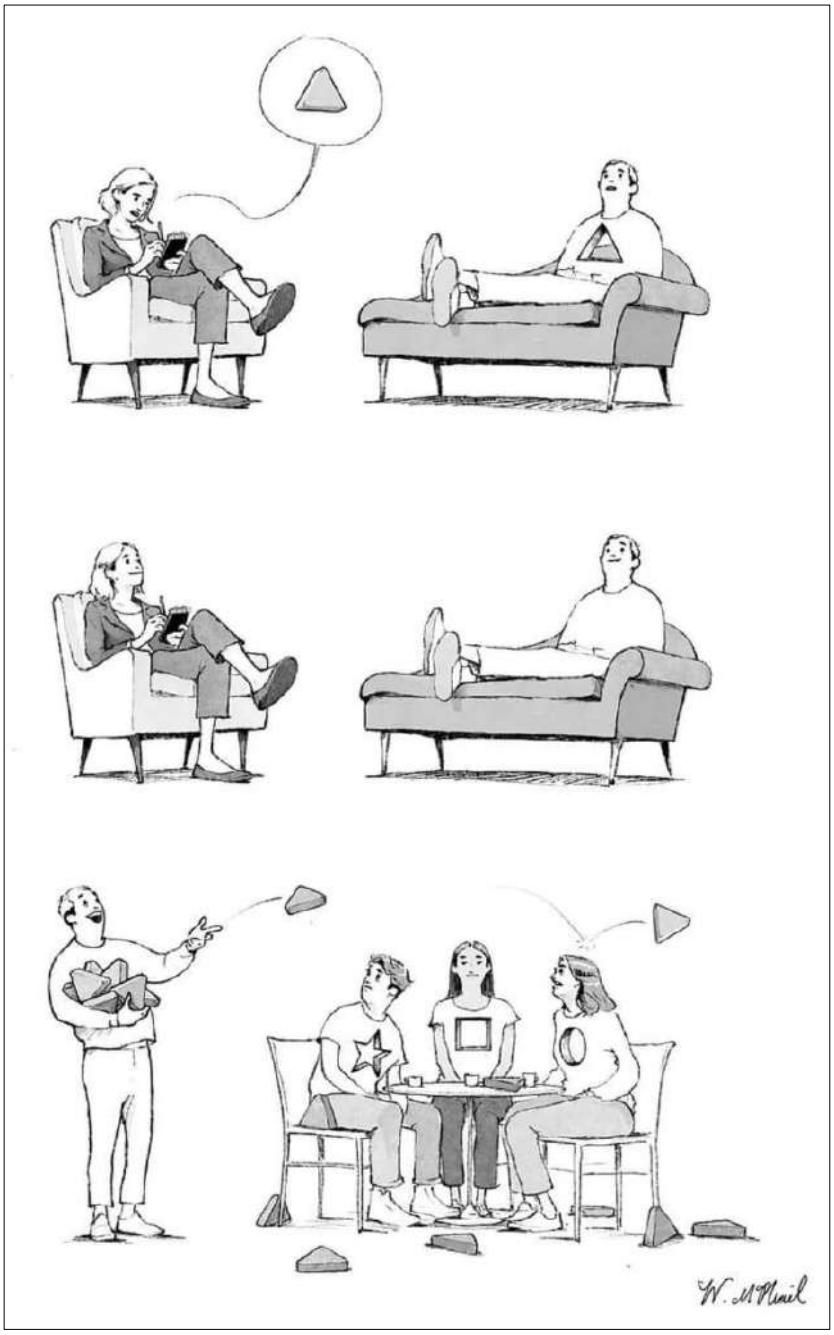
Fonte: designboom

Tais manuais foram produzidos dentro da mesma linguagem e estética dos folhetos tradicionais da empresa "para humanos". É de se destacar dois pontos interessantes: tal manual, para almejar atingir tal público diversificado, opta por ser produzido com imagens, da mesma forma como para humanos, em um produto visual que mantém suas características gráficas e continua sendo reconhecível como parte integrante da comunicação visual da empresa, por menos texto que contenha.

Curiosamente, a Ikea não foi tão liberal no âmbito humano, em seus folhetos destinados ao público masculino da Arábia Saudita. Esse episódio será mostrado na seção Linguagem Visual como Expressão de Papéis de Gênero.

A charge abaixo, do artista Will McPhail, apresenta um olhar sensível sobre um processo analítico e alguns desdobramentos. Dividida em três momentos, a quantidade de elementos subjetivos que ele apresenta graficamente comunica sutilezas de forma sensível e original. Há uma riqueza sucinta e um comentário vivo em sua visão peculiar.

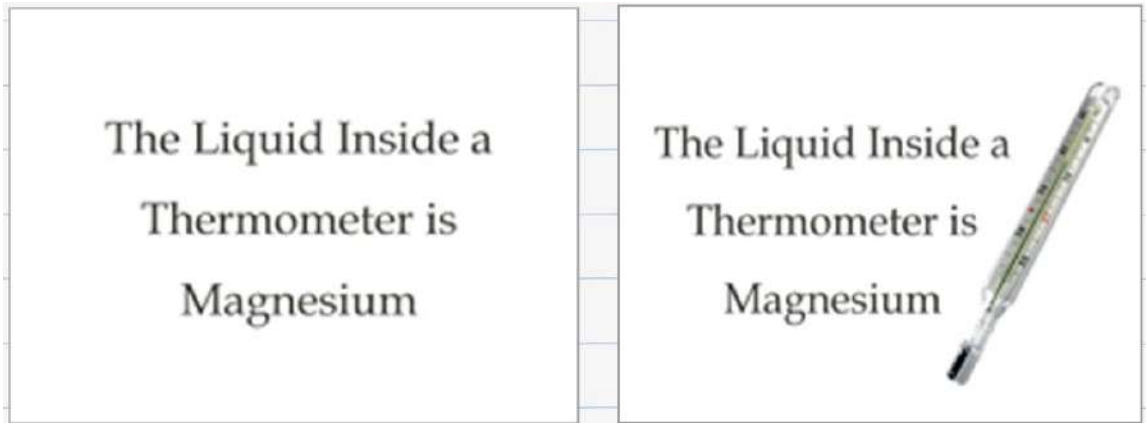
Figura 29 - charge



Fonte: Instagram de Will McPhail

Uma imagem é bastante poderosa como afirmação por si só. Schwarz e Newman (2017), integrantes de um grupo de psicólogos que, a partir do fenômeno do surgimento das fake news, começou a estudar quais elementos induzem uma pessoa a aceitar uma dada afirmativa como verdadeira ou falsa, fizeram vários experimentos e alguns deles incluíam imagens. Um deles, particularmente interessante, é apresentado a seguir. Duas pranchas com a mesma afirmação foram apresentadas e perguntou-se aos sujeitos se achavam que o enunciado era verdadeiro. A frase declara: "o líquido dentro de um termômetro é magnésio". A única diferença entre as pranchas é que uma delas também exibe a imagem de um termômetro. Tal afirmativa versa sobre um fato conhecido entre o público leigo; é razoavelmente sabido que termômetros contém mercúrio. Ainda assim, uma percentagem razoável dos sujeitos afirmou acreditar na veracidade do enunciado e, particularmente, o índice de sujeitos que considerou a frase acompanhada da imagem do termômetro foi significativamente maior.

Figura 30 - imagem não-comprobatória de termômetro



Fonte: Schwarz e Newman, 2017

Outros experimentos com o que os autores chamam de "imagens não comprobatórias" apontou a mesma tendência:

> Uma determinada afirmação também tem maior probabilidade de ser aceita quando acompanhada de uma foto — mesmo que a foto não tenha valor probatório (Newman, Garry, Bernstein, Kantner & Lindsey, 2012). Por exemplo, as pessoas têm maior probabilidade de acreditar que "Magnésio é o metal líquido dentro de um termômetro" quando veem uma foto de um termômetro (figura abaixo), mesmo que ela não forneça nenhuma informação sobre o líquido em seu interior. As fotos exercem essa influência porque são percebidas como oferecendo evidências e facilitam a compreensão e a visualização da afirmação pelo leitor. Como resultado, a afirmação parece fluida, familiar e verdadeira.(Schwarz e Newman, 2017)

Assim, tornaram mais evidente o quanto imagens têm poder de convencimento por si.

5.1 LINGUAGEM VISUAL E COMUNICAÇÃO INTERNACIONAL

> Em grupos cultural e linguisticamente diversos, o uso de técnicas visuais é ainda mais importante para estimular a comunicação, a interação e a compreensão. Não se pode confiar apenas na comunicação oral. (Hogan, 2007, p. 185)

Em situações multilíngües, a linguagem visual tem a capacidade de unir culturas de uma forma que favorece o mútuo entendimento, diferentemente de uma língua falada. Corporações multinacionais e agências governamentais consideram a linguagem visual especialmente importante, porque ela fornece uma linguagem comum para a sala de conferências.

> Vivemos em um mundo cada vez mais visual. E mesmo quando as línguas não são compartilhadas, a exposição à cultura visual geralmente é. Além disso, a crescente integração de texto e elementos visuais — que tem sido facilitada pelo computador gráfico, televisão, animação e comunicações científicas, técnicas e comerciais internacionais (como publicidade) — está contribuindo mais para internacionalizara linguagem visual. Em um contexto multilíngüe, documentos composto sem linguagem visual fazem sentido, especialmente do ponto de vista do tradutor, porque são mais fáceis de traduzir. Há sempre menos texto em uma composição em

> linguagem visual do que em prosa pura (20 a 30% menos, de acordo com estudos recentes), porque as imagens e as formas fornecem grande parte da informação, bem como muito do contexto. Como a linguagem visual pode facilitar a comunicação internacional? O uso freqüente de ilustrações possibilita o reconhecimento quase instantâneo de objetos físicos A Linguagem Visual incorpora uma gama de convenções internacionais em área que podemos chamar de dialetos de diagramação, particularmente aqueles que têm sido padronizados por comunidades técnicas e científicas. Centenas de convenções cartunescas são agora amplamente entendidas por todos que têm acesso a TV por satélite, filmes animados, e livros e tirinhas de cartum.
>
> Entre os maiores benefícios do uso velozmente aumentado da LV é a capacidade de os elementos visuais oferecerem contextualização instantânea para interpretar mensagens. Muitas vezes essa contextualização não é possível de obter com informação puramente textual. A internacionalização de gráficos e símbolos na ciência e tecnologia contribui com um outro rico vocabulário que é imediatamente acessível a audiências internacionais. (Horn, 2007, p.97)

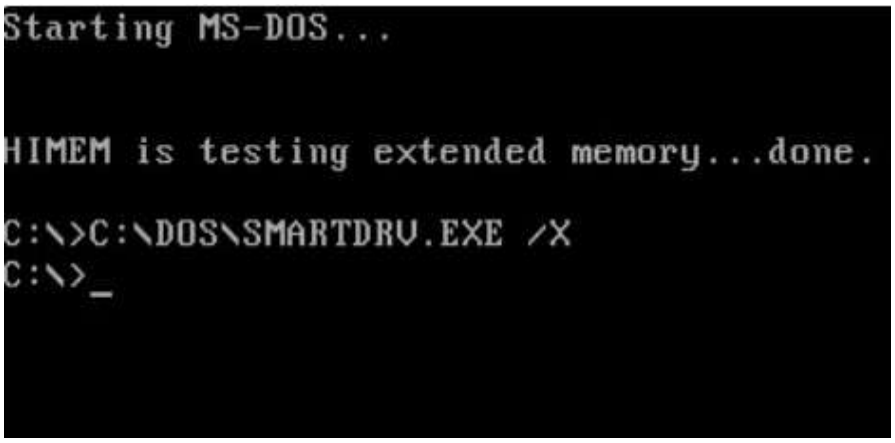
Seguindo com Horn (2007) este nos lembra que diferenças culturais normalmente implicam em conjuntos subjacentes de suposições que, quando permanecem não ditas, não ouvidas e não reconhecidas, podem servir como barreiras à comunicação e/ou resolução de problemas, e a linguagem visual tem a virtude de trazer tais pressupostos à tona. Ainda sobre suposições e interpretação:

> Interpretar imagens é examinar as suposições que nós e outros trazemos a elas em diferentes momentos e em diferentes lugares e decodificar a linguagem visual que elas "falam". Todas as imagens contêm camadas de significado que incluem seus aspectos formais, suas referências culturais e socio históricas, as maneiras como fazem referência às imagens que as precedem e as cercam, e os contextos em que são exibidas. Ler e interpretar imagens é uma forma pela qual nós, espectadores, contribuímos para o processo de atribuição de valor à cultura em que vivemos. Práticas de olhar, portanto, não são atos passivos de consumo. Ao olhar e interagir com imagens no mundo, influenciamos os significados e usos atribuídos a elas, que preenchem nosso cotidiano. Sturken e Cartreight (2009, p. 46)

5.2 LINGUAGEM VISUAL, TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO, EMOJIS

Um fenômeno contemporâneo - e inédito na história da humanidade - é a comunicação visual na área digital, da tecnologia de informação. Nos primórdios dos computadores pessoais ou PCs, as plataformas não davam suporte a imagens, como conhecemos hoje, e os sistemas eram alfanuméricos e de comandos a partir de linhas digitáveis. Essa característica técnica exigia um considerável grau de conhecimento específico por parte do usuário.

Figura 31 - tela de PC, sistema MS-DOS



Fonte: Linkedin

O uso de PCs exigia comandos bem mais técnicos, precisos, e intolerantes ao erro.

O usuário precisava estar familiarizado com termos técnicos de uma tecnologia que à época era disruptiva, e ser capaz de fazer o *input* de forma que todos os caracteres precisariam estar dispostos em uma forma rigorosamente precisa, sob pena de não conseguir acionar um comando.

As empresas perceberam o gargalo de operação, e logo começaram a trabalhar em soluções facilitadoras que ampliassem o mercado, que crescia a olhos vistos e com enorme potencial de ganhos.

Inicialmente lançado com uma interface gráfica, e não um sistema operacional propriamente dito, e a partir de conceitos desenvolvidos em outras empresas, o Windows da Microsoft possibilitou a "leitura" e responsividade de muitos mais usuários. O sistema operacional Macintosh, da Apple, também buscava este caminho de acessibilidade ao usuário médio. Para isto, as empresas contavam com a ajuda de um elemento muito importante: o mouse.

O mouse trazia de volta o usuário ao campo da manualidade, do movimento fisiológico, possibilitava a sensação de deslocamento na tela e na mesa de trabalho, e trazia a ação para o âmbito humano. A incorporação de elementos gráficos e visuais ao mundo digital tornou-se a regra, e verificou-se fenômeno similar quando do aparecimento da Internet e a World Wide Web. Hoje, é impensável um ambiente digital que não contenha imagens e cor.

Nesse casamento entre imagem e comando digital, verifica-se um fenômeno diferente: a incorporação e manutenção de simbologia ancorada em tecnologias já ultrapassadas. A velocidade de transformação tecnológica é maior do que a evolução da representação. Paralelamente a isso, diversas atividades que sempre foram exercidas de forma analógica, no mundo do trabalho, passaram a ser exercidas de forma virtual. Percebemos que vários símbolos ainda utilizados hoje, já não correspondem aos dispositivos em uso atualmente. Um exemplo bastante distintivo é o de *salvar documento*:

Figura 32 - disquetes

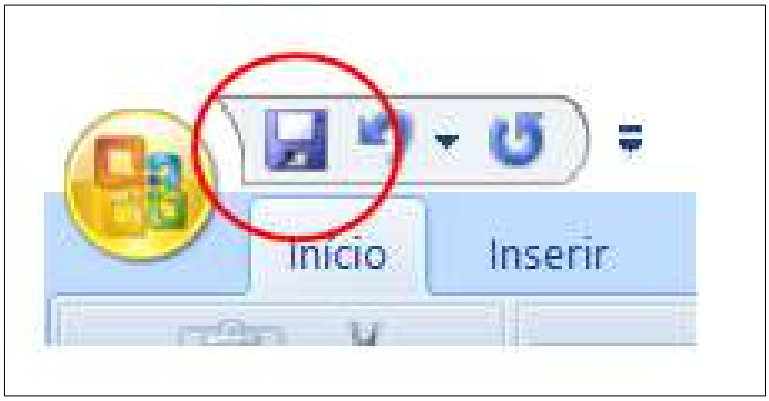


Fonte: Techtudo

Acima: diferentes modelos de dispositivos de armazenamento portátil: disquetes

O disquete há muitos anos atrás era o padrão de produto usado como dispositivo de armazenamento de dados e arquivos, e foi deixando de ser usado devido a problemas técnicos e pouca capacidade de armazenamento,

Figura 33 - símbolo para salvar arquivo



Fonte: programa de edição Word

O disquete, que permanece como figura do comando para salvar, não teve sobrevida no campo tecnológico e só vive como símbolo. É bem provável que muitos dos usuários mais jovens jamais tenham visto, ou usado algum.

Figura 34 - símbolo para Webmail



Fonte: Webmail do Inmetro

O símbolo usado para "caixa de correspondência" no mundo digital imita o dispositivo físico, e figura de forma bastante estilizada. Novos usuários possivelmente não têm idéia de qual imagem é esta.

Figura 35 - caixas de correspondência do mundo físico



Fonte: sites Magazineluiza e Atacadojc

Na figura acima, caixas de correspondência do mundo físico, que inspiraram a imagem para webmail. São remanescentes de uma época em que o mundo do trabalho era todo processado por meio de papel.

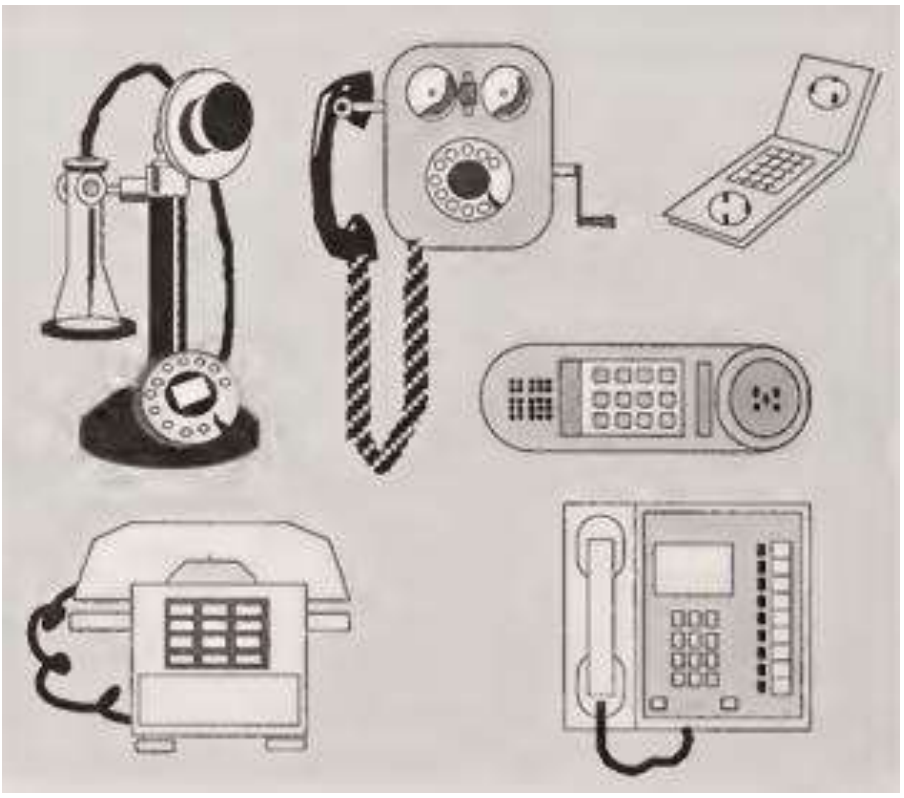
O aparelho conhecido como telefone veio mudando radicalmente de tamanho, forma e funções nos últimos 100 anos: Alguns componentes de modelos antigos, ainda usados para significar este dispositivo, foram aposentados e já não são usados há décadas. O próprio símbolo de chamadas, ainda em uso por aplicativos, é de um modelo quase obsoleto, usado somente na telefonia fixa, e mesmo a base tecnológica de realização da chamada (linha telefônica convencional, física) vem sendo substituída por outras tecnologias, como rede móvel ou por internet.

Figura 36 - símbolo de chamada telefônica no aplicativo WhattsApp



Fonte: aplicativo WhattsApp

Figura 37- diferentes formatos do aparelho telefone



Fonte: Horn, 2007

5.3 EMOJIS: REPRESENTAÇÃO, REPRESENTATIVIDADE

Um outro fenômeno bem recente demonstra como novos tipos de comunicação digital encontraram e incorporaram formas visuais e gráficas, bem como a necessidade de, nesse universo, incluir representatividade de indivíduos, grupos e situações.

Em 2015, o emoji da "face com lágrimas de alegria" foi escolhido pelo Dicionário Oxford oficial como a Palavra do Ano. O dicionário tradicionalmente escolhe uma palavra ou termo que seja representativo do momento – como "pós-verdade" em 2016 ou "fake news" em 2017 – e foi a primeira vez que uma imagem, e não uma palavra, foi escolhida.

Figura 38 - Emoji face com lágrimas de alegria



Fonte: Emojipedia

Tais escolhas são feitas a partir de levantamentos bibliométricos e também por sugestão de especialistas, e carregam um conteúdo simbólico sobre os termos escolhidos ou ressaltados. Se considerarmos que esta escolha, que repercute pelo mundo todo, reflete um momento ou uma tendência global, é um fenômeno culturalmente significativo. Tais escolhas do Dicionário Oxford vêm servindo também como base para reflexão sobre atualidades, e algumas vezes provocam discordância ou polêmica.

Este emoji em particular, que pode representar risada, alegria ou alívio, foi escolhido pelo fato de que as métricas de uso na internet daquele ano terem apontado que foi o mais usado nos USA e UK. É bastante possível que este fenômeno também tenha ocorrido ao longo do globo.

O termo Emoji, emprestado do japonês *e* (imagem) mais *moji* (letra, caractere), resgata para o Ocidente o conceito de ideograma, e expressa uma idéia, ser, símbolo, objeto ou emoção na comunicação eletrônica.

O próprio site oficial do Dicionário explica a escolha de 2015:

> Os emojis não são mais privilégio de adolescentes que usam mensagens de texto – em vez disso, eles foram adotados como uma forma de expressão matizada, capaz de atravessar barreiras linguísticas.

Os emojis são uma derivação dos Emoticons, herança de quando os dispositivos móveis da década 80, diferentemente dos smarphones de hoje, só ofereciam letras e sinais gráficos para a composição de imagens.

Precursores dos emojis, podem apresentar ampla gama de situações e ainda hoje são usados por seu apelo ao representar emoções, contextos, conceitos e refino da comunicação online:

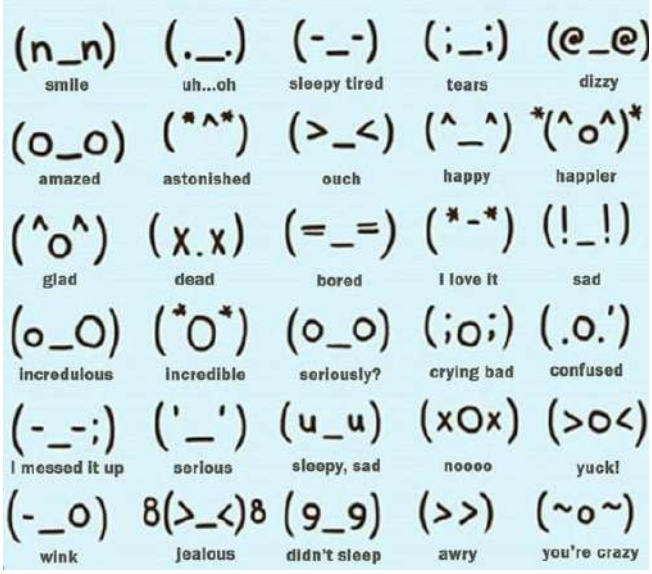
Figura 39 - meme com em*ojis*



Fonte: Reddit

O meme acima mostra um diálogo e acordos inteiramente feitos com o uso de emojis.

Figura 40 - emoticons



Fonte: Pinterest

Os emojis, criados no Japão para uma companhia de telefone móvel local, era um conjunto de 176 imagens pixeladas em preto-e-branco, bastante elementares e toscos em comparação com o que dispomos hoje. Ainda assim, atraíram atenção do resto do mundo e rapidamente seu uso se disseminou pelo globo. Numa tentativa de criar padronização de códigos entre diferentes sistemas operacionais e dispositivos (e quem sabe trazer o protagonismo para o Ocidente), o consórcio sem fins lucrativos Unicode, formado por profissionais de empresas da área de tecnologia como Apple, Facebook e Google, ficou responsável pela "guarda", desenvolvimento e lançamento de todo emoji. Cabe ressaltar que o comitê decisório é formado por "homens brancos, engenheiros mais velhos das big techs" como relata a jornalista Jennifer Lee. Não seria uma surpresa constatar que os primeiros emojis retratavam primordialmente homens brancos (ou amarelos, na primeira versão japonesa) em atividades majoritariamente desempenhadas por homens. É possível traçar ou identificar o desejo de representatividade social, com a inclusão de imagens ou variações que contemplem mais pessoas, grupos ou situações. Mas o processo de criação dos cerca de 30 emojis lançados anualmente é mais amplo e

democrático: são abertas inscrições em que qualquer pessoa pode sugerir um novo ícone.

O uso de emojis responde a uma necessidade de preencher lacunas do entendimento e evitar ambigüidades na comunicação escrita eletrônica, uma vez que, diferentemente de outros meios de comunicação usados anteriormente, como telefone, vídeo, comunicação face-a-face etc, as expressões humanas de face e voz, como marcadores e indicadores de emoção, sentimento, intenção etc, ficam perdidos pela ausência de sinais como tom de voz, gestos, expressões faciais. Numa mensagem de texto somente, pode ficar ambíguo se a intenção do emissor foi ser engraçado, irônico ou crítico. Ao usar emoticons (anteriormente) e emojis na atualidade, a imagem reforça um sentido e desfaz ambigüidades, além de frequentemente trazer um aspecto lúdico.

Figura 41 - emojis de tristeza



Fonte: Emojipedia

Qualquer que seja sua língua ou nacionalidade, ao complementar sua mensagem com um rostinho triste e cabisbaixo, inequivocamente seu recado será transmitido. Como tal conjunto de imagens começou com gráficos japoneses, podemos encontrar ainda marcas e traços da cultura nipônica: comida típica, mãos e membros de cor amarela como default, o tradicional duende japonês e, curiosamente, muitas imagens de fezes.

Fezes no Japão são usados para desejar sorte, como o "goldenpoo" ou cocô dourado, em expressões de humor, e nos emojis evoluiu até

incorporar expressões humanas. No ocidente essa tradição tem algum paralelo na expressão “merda!” usada em estreias teatrais, desejando sorte e sucesso.

Este emoji já fazia parte da primeira versão, de 1999. A face ligeiramente inconveniente e constrangedora, aos olhos ocidentais, deste conjunto de emojis não é compartilhada pela cultura japonesa, que os percebe de forma mais bem-humorada, satírica ou irônica, adicionalmente ao voto de sorte. No Ocidente, foi considerado ofensivo, em seu lançamento em 2010, mas também tem representantes famosos como o ator shakespeariano Patrick Stewart, que emprestou a voz ao ícone no filme Emoji: o Filme. Ao ser perguntado se a Rainha da Inglaterra (que lhe concedeu o título de Sir) aprovaria o trabalho, respondeu: "Acho que ela vai aprovar porque vai saber que, para mim, o cocô tem sido o trabalho de todo uma vida".

Figura 42 - Kin No Unko

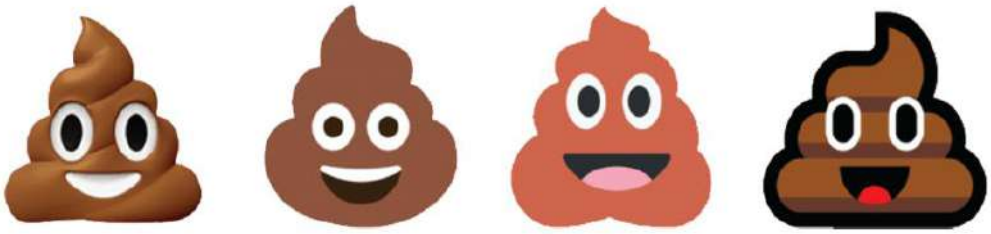


Fonte: Reddit

Cocô dourado ou Kin No Unko, muito usado em amuletos e berloques de boa sorte.

Em japonês, “goldenpoo” e “goodluck” soam parecido. Foram adicionados elementos humanos e tais emojis são também usados para descrever estados de espírito.

Figura 43 - emojis de fezes da Unicode



Fonte: Emojipedia

A partir de observações da comunidade internauta, foram paulatinamente sendo incluídas outras imagens representativas. A necessidade de haver representações diversificadas das atividades e características humanas, não apenas aquelas dos grupos hegemônicos, fazem com que o conjunto de emojis aumente e abarque cada vez mais humanos. Uma das primeiras, e mais importantes adições, foi a possibilidade de ampliar o leque de opções para que o usuário escolha o tom de pele que o represente:

Figura 44 - mão amarela original japonesa



Fonte: WhattsApp

A partir da mão amarela original, japonesa, o usuário escolhe o tom de pele que considera adequado a si, que o representa. Para um conjunto de imagens que é utilizado em todo o mundo, essa diversidade é bem-vinda.

A lingüista Débora Hissa declarou em matéria do G1:

> Como a gente está falando de linguagem, a gente está falando de sociedade. Estamos falando de pessoas. Pessoas que utilizam e que tentam se representar. A cor da pele é um ponto muito social, é essa é uma discussão curiosa que foi parar no emoji, recorda a lingüista (Brito, 2023)

Foram incorporados posteriormente imagens ressaltando gênero neutro, homem grávido, mulher amamentando, mulher portando hijab.

Figura 45 - emoji de homem grávido



Fonte: WhattsApp

Houve pressão da sociedade civil para que fossem criados ícones de mulheres em situação de trabalho. As imagens de pessoas em cadeira de rodas foram ampliadas para abarcar mais opções. Em suma, diversos grupos e recortes sociais vêm se manifestando a cada ano, para que essa eficiente forma de comunicação os contemple em mais e melhores formas. A Unicode, percebendo o quanto é oportuno absorver esta demanda, também vêm investindo na ampliação do universo de representações.

Mas o universo representativo dos emojis ainda precisa avançar muito, rumo a um conjunto mais despojado de marcas de gênero, por exemplo. Há ainda críticas sobre associação entre gênero e profissão: médicos são homens, enfermeiras e cuidadoras são mulheres, e por aí vai.

6 IMAGEM COMO REPRESENTAÇÃO DE IDEOLOGIA

"Toda descrição é também uma forma de prescrição"

Michel Alcoforado

O universo da linguagem visual não é, de modo algum, neutro ou desprovido de discursos. Mais evidentes ou mais subliminares, toda imagem está a serviço de um olhar, uma perspectiva, uma versão de uma história. Ela não nasce intocada, tabula rasa, mas é espelho, identidade, identificação. Cabe aos olhos observar e decifrar. Para Pater, ainda que não seja óbvia, a ideologia sempre está lá:

> Um projeto (visual) não pode ser desconectado dos valores e dos conceitos que o originaram, das ideologias por trás dele. De início, pode ser difícil enxergar a relação entre comunicação visual e ideologia, afinal tudo ao nosso redor tem ideologia, ela já está naturalizada. **Reconhecer que a comunicação não é neutra põe tudo em perspectiva e nos ajuda a entender por que a comunicação fracassa com tanta freqüência (grifo nosso)**(Pater, 2020, p.3)

Berger (1972) assim abre seu Modos de Ver:

O olhar vem antes das palavras. A criança vê e reconhece antes de começar a falar. Mas há um outro sentido no qual ver vem antes de palavras. É através do olhar que estabelecemos nosso lugar no mundo ao redor; nós explicamos aquele mundo com palavras, mas estas não conseguem nunca desfazer o fato de que somos rodeados pelo que vem pela visão. As relações entre aquilo que vemos e o que sabemos nunca é definida. A cada tarde nós **vemos** o pôr do sol. Nós **sabemos** que a terra gira em torno dele. Ainda assim, o conhecimento, a explicação, nunca se equiparam ao olhar. A forma como vemos as coisas é afetada pelo que conhecemos ou acreditamos. Na Idade Média, quando se acreditava na existência física de um Inferno, a visão do fogo deve ter tido um significado diferente do que possui hoje. Ainda assim, a idéia de Inferno deve muito à visão do fogo se consumindo e de cinzas remanescentes – bem como à sua experiência da dor de queimaduras. (Berger, 1972, p.10)

A visão é um sentido objetivo, uma forma de obter consciência, de conhecimento do mundo à nossa volta, mas dificilmente não será afetado ou mesmo contaminado pela experiência prévia e a ideologia dominante, de forma subjetiva e inconsciente. A imagem molda e é moldada pelas estruturas sociais.

Sturken e Cartreight (2009) entendem que explorar o significado das imagens é reconhecer que elas são produzidas dentro de dinâmicas de poder social e de ideologia:

> Ideologias são sistemas de crenças que existem em todas as culturas. As imagens são um meio importante pelo qual as ideologias são produzidas e sobre as quais ideologias são projetadas. Quando as pessoas pensam em ideologias, freqüentemente pensam em termos de propaganda – o processo rudimentar de usar representações falsas para induzir as pessoas a terem crenças que podem comprometer seus próprios interesses. Essa compreensão de ideologia pressupõe que agir ideologicamente é agir por ignorância. Nesse sentido específico, o termo ideologia carrega um tom pejorativo. No entanto, a ideologia passou a ser entendida como um processo muito mais difundido e mundano no qual todos nos engajamos e do qual, em grande parte, temos consciência, de uma forma ou de outra. Neste livro, definimos ideologias como os amplos, mas indispensáveis, conjuntos compartilhados de valores e crenças por meio dos quais os indivíduos vivenciam suas complexas relações em uma variedade de redes sociais. As ideologias são amplamente variadas e se cruzam em todos os níveis de todas as culturas, desde religiões até política e escolhas de moda. Nossas ideologias são diversas e onipresentes; elas influenciam nossa vida cotidiana de formas muitas vezes sutis e quase imperceptíveis. Pode-se dizer que a ideologia é o meio pelo qual certos valores – como a liberdade individual, o progresso e a importância do lar – são transformados em aspectos naturais e inevitáveis da vida cotidiana. A ideologia se manifesta em suposições sociais amplamente compartilhadas, não apenas sobre como as coisas são, mas também sobre como elas deveriam ser. Imagens e representações midiáticas são algumas das formas pelas quais engajamos ou mobilizamos outras pessoas para compartilhar ou não certas visões, para defender ou não certos valores. As práticas de olhar estão intimamente ligadas à ideologia. A cultura da imagem em que vivemos é uma

> arena de ideologias diversas e freqüentemente conflitantes. As imagens são elementos da publicidade contemporânea e da cultura de consumo, por meio das quais suposições sobre beleza, desejo, glamour e valor social são construídas e vivenciadas. Cinema e televisão são mídias através das quais vemos reforçadas certas construções ideológicas familiares, como o valor do amor romântico, a norma da heterossexualidade, o nacionalismo ou os conceitos tradicionais de bem e mal. O aspecto mais importante das ideologias no período modernista era que elas pareciam ser naturais ou dadas, em vez de parte de um sistema de crenças que uma cultura produz para funcionar de uma maneira particular. Ideologias eram, portanto, como o conceito de mito de Barthes, conotações que parecem naturais. À medida que avançamos no período pós-moderno, a ideia de que as representações midiáticas naturalizam ideologias é substituída pela idéia de que as imagens estão em pé de igualdade e em jogo com ideologias naturalizadas. Em uma era de saturação midiática, as imagens não naturalizam ideias como modelos de experiência, mas servem como entidades paralelas à experiência (Sturken e Cartreight, 2009, p.9)

Ainda com Berger:

> Se a nova linguagem de imagens fosse usada de forma diferente, poderia, através de seu uso, conferir um novo tipo de poder. Com ela, poderíamos começar a definir nossa experiência mais precisamente em áreas em que palavras são inadequadas (lembre-se, ver vem antes das palavras). Não apenas a experiência pessoal, mas também a essencial experiência histórica de nossa relação com o passado: quer dizer que a experiência de olhar para dar sentido a nossas vidas, de tentar entender a história da qual nos tornamos agentes ativos.(Berger, 1972, p.32)

Horn (2007) enfatiza o quanto, ao estarmos imersos no código, este é naturalizado, e é dificultada a consciência, e portanto a própria mudança:

> Estamos sendo enquadrados não apenas em uma falsa leitura de imagens, devido à influência avassaladora do código dominante, mas principalmente somos levados a acreditar que essa estrutura de conceituar o mundo de acordo com mitos culturais é a nossa própria e natural estrutura de pensamento. Sem perceber que existem laços ao nosso redor, sem perceber que eles são

> impostos, não seremos capazes de nos livrar deles. Como não percebemos que estamos sendo enquadrados, não nos opomos. (Horn, 2007, p.45)

Oestreicher (1985) identifica uma lacuna de pensamento crítico voltado ao poder criador de ideologia por parte da imagem, elemento cada vez mais presente em função dos novos meios de comunicação:

> A ideologia é construída a partir de símbolos e imagens, raramente dispostos em um discurso totalmente coerente. No século XX, com a disseminação da reprodução mecânica barata e da transmissão eletrônica instantânea, essas imagens são cada vez mais fotográficas. Fotografias moldam a consciência popular. No entanto, historiadores, mesmo historiadores do trabalho e sociais, preocupados com a ideologia e a consciência populares, são predominantemente orientados para o mundo escrito. Ignoramos amplamente a arena visual, que é a fonte de uma parcela cada vez maior de informações dos trabalhadores sobre ideias e eventos que vão além de suas próprias experiências. Estamos apenas começando a compreender como os meios modernos de transmissão de imagens alteraram fundamentalmente a natureza da cultura popular. Quando usamos fotografias em nosso trabalho, o fazemos principalmente para ilustrar, ou pelos fragmentos de informação nelas contidos. Em geral, não consideramos seu significado e importância ideológica mais amplos.(Oestreicher, 1985, p. 179)

Ao final, sugere que observemos além, com olhar crítico em busca das relações sociais implicadas:

> Ideologia é imagem, e imagens são todas ideológicas. A análise crítica de imagens depende do reconhecimento de que a análise deve ir além da própria imagem, para a relação social nela implícita. Esse argumento não deve parecer novo para os historiadores do trabalho. Há mais de cem anos, Karl Marx cunhou o termo "fetichismo das mercadorias" para dramatizar como a preocupação com as propriedades das próprias mercadorias obscurecia as relações sociais da produção de mercadorias. Devemos olhar além das imagens para encontrar também suas relações sociais. (Oestreicher, 1985, p. 183)

Pater (2020) distingue entre ativismo e uso consciente, afirmando o segundo como potencial verdadeiramente transformador:

> Parar de usar imagens racistas ou machistas e parar de tratar o modernismo da Europa ocidental como uma linguagem visual neutra não é ativismo. São passos necessários rumo a uma prática mais responsável e a uma sociedade mais ética. Afinal, não se trata apenas do design que criamos, mas também das decisões a respeito do que comemos, do que dizemos, do que consumimos e de como tratamos nossos colegas humanos. É isso que, na verdade, molda a realidade política que habitamos.(Pater, 2020, p.114)

Seguem alguns exemplos de como sistemas de registro, que num olhar mais superficial supomos ser - em tese - neutros, são carregados de valores e vieses.

6.1 A REPRESENTAÇÃO DO MUNDO

As relações de poder, econômicas, sociais etc, que regem a história e a vida de coletividades são sutilmente inseridas nas representações de nosso mundo físico. Isso fica claro no terreno da geografia física e política, ao compararmos diferentes mapas-mundi.

Para Sturken e Cartreight (2009), a respeito da representação:

> Representação refere-se ao uso da linguagem e de imagens para criar significado sobre o mundo ao nosso redor. Usamos palavras para entender, descrever e definir o mundo como o vemos, e também usamos imagens dessa forma. Esse processo ocorre por meio de sistemas como a linguagem, que são estruturados de acordo com regras e convenções. Uma linguagem possui um conjunto de regras sobre como expressar e interpretar significados. O mesmo acontece com os sistemas de representação usados na pintura, no desenho, na fotografia, no cinema, na televisão e nas mídias digitais. Embora esses sistemas de representação não sejam linguagens, eles são, de certa forma, como sistemas de linguagem e, portanto, podem ser analisados por meio de métodos emprestados da linguística e da semiótica. **Ao longo da história, os debates sobre representação têm considerado se as representações refletem o mundo como ele é, espelhando-o de volta para**

> **nós por meio de mimese ou imitação, ou se construímos o mundo e seu significado por meio de representações (grifo nosso).** Neste livro, argumentamos que damos significado ao mundo material por meio da compreensão de objetos e entidades em seus contextos culturais específicos. Este processo de compreensão do significado das coisas em contexto ocorre em parte por meio do uso de representações escritas, gestuais, faladas ou desenhadas. O mundo material tem significado e só pode ser "visto" por nós por meio de representações. O mundo não é simplesmente refletido de volta para nós por meio de representações que substituem as coisas, copiando sua aparência. Construímos o significado das coisas por meio do processo de representá-las. Embora o conceito de mimese tenha uma longa história, hoje não é mais aceito que as representações sejam meras cópias das coisas como elas são ou como a pessoa que as criou acredita que deveriam ser. A distinção entre a ideia de reflexão, ou mimese, e a representação como uma construção do mundo material pode ser difícil de fazer (Sturken e Cartreight, 2009, p. 98)

As representações de países são um vasto campo para observar a forma como estes definem suas posições, tamanhos, relações etc. Particularizada no mundo da cartografia, a representação da geografia assume contornos característicos.

Yves Lacoste, geógrafo franco-marroquino especialista em geopolítica, analisou a geografia a partir de aspectos do subdesenvolvimento.Ao propor a reflexão "para que serve a geografia?" traz sua provocativa resposta já no título de seu livro mais conhecido: "A geografia – isso serve, em primeiro lugar, para fazer a guerra." :

> A despeito das aparências habilmente montadas, os problemas da geografia não dizem respeito apenas aos geógrafos, mas, longe disso e, em última análise, a todos os cidadãos. Porque o palavreado pedagógico que é a geografia dos professores que parece tanto mais fastidioso quanto os *mass media* exibem o seu espetáculo do mundo, dissimula, aos olhos de todos, o temível instrumento de força que é a geografia para aqueles que detêm o poder. (Lacoste, 1976, p.55)

O mapa utilizado de forma mais abrangente no Ocidente é o que mostra o Meridiano de Greenwich como referência. Este é o mapa que conhecemos nas aulas de Geografia. Nos familiarizamos com essa representação do mundo.

Figura 46 - mapa-mundi convencional



Fonte: barvyartemiss

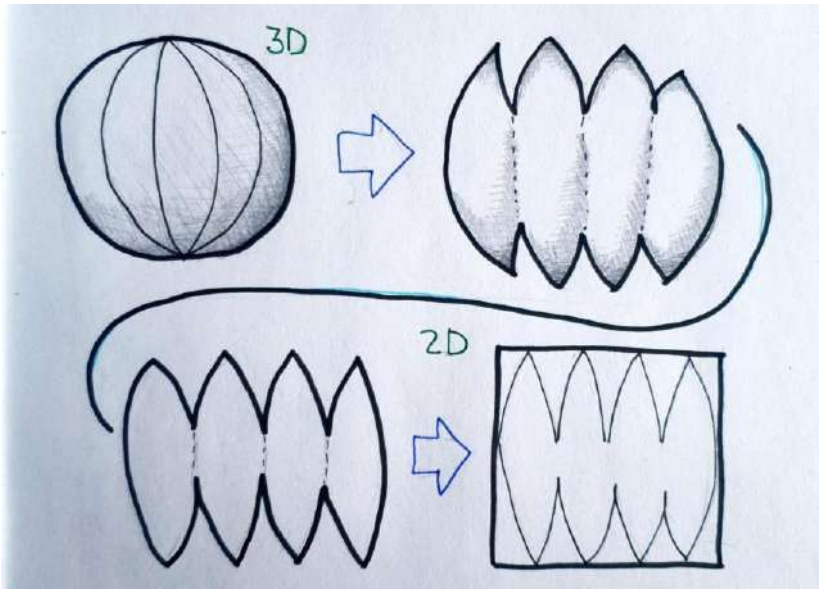
Mapa-mundi convencional, com referência de marco zero em Greenwich

Esta representação foi criada na era das grandes navegações entre metrópoles e colônias, com o objetivo de mapear territórios imperiais, e posteriormente foi utilizado pelo Império Britânico ao criar um ponto de referência para coordenar suas atividades comerciais distribuídas pelo mundo. Havia uma motivação de caráter político, comercial e financeiro. Para além da conveniência de um mapa em que os corpos terrestres apareçam sem cortes, deixando um desenho mais "limpo", note-se que o mapa coloca a Inglaterra ao centro e ao alto do mapa, com a referência zero no meridiano de Greenwich. Assim, tal divisão do mundo em fatias foi feita pensando em como otimizar atividades comerciais espalhadas pelo globo e, como bônus, oferecer um lugar de destaque ao Reino Unido.

Cabe dizer que, devido à dificuldade de representar no plano bidimensional uma figura geométrica redonda em 3D, qualquer representação ou planificação cartográfica terá distorções, seja em

tamanho, seja em proporções, seja em espaços "vazios" a preencher. É como tentar achatar uma casca de laranja em uma superfície plana. Assim, o argumento de que este ou aquele mapa é "fidedigno" ou "correto" tem alguma dificuldade em se sustentar. A elaboração de mapas sempre incorrerá em decisões, em algum grau.

Figura 47 - processo de planificação de esfera



Fonte: elaboração da autora

Processo de planificação de esfera, de sólido tridimensional sobre superfície bidimensional

Sempre há imprecisões intrinsecas e questões técnicas num processo de planificação da geografia física. Ainda assim, lidamos cotidianamente com distorções que dificilmente podem ser justificáveis sob um ponto de vista técnico ou geométrico. Mas há organizações que discutem essa questão da incorreção entendendo-a como apagamento, e buscando desnaturalizar concepções eurocentristas. O Projeto Corrija o Mapa põe o foco nas representações equivocadas, como por exemplo apresentar a África menor do que é, aumentando o norte dos Estados Unidos, e a Groenlândia em quatorze (!!!) vezes. Tal projeto oferece gratuitamente

para download uma série de mapas alternativos, com dimensões territoriais mais fiéis e referenciais mais descentralizados. A União Africana apóia campanha para que governos e organizações internacionais deixem de lado mapas-mundi enviesados, em favor de representações que mostrem o real tamanho da África. Este projeto combina estudos técnicos de cartografia e ativismo político, ao ressaltar o quanto alguns países se tornam apagados em detrimento de outros, e "re-centrando" outras configurações que atendam a uma visão mais equilibrada, igualitária.

Um olhar mais atento pode perceber o mapa como instrumento de poder, na medida em que ele organiza visualmente uma hierarquia política, econômica, social, naturalizando relações de dominação e abuso. Ao subvertermos convenções que parecem escritas em pedra, mas que não se sustentam sozinhas, criamos novas visões de mundo, em que nações e continentes literalmente ocupam o espaço que lhes cabe!

"O marco é meu, então ponho onde eu quiser"

Algum técnico a serviço de um líder

Trazendo este olhar para mais perto, uma versão de mapa brasileiro que causou reações foi quando o IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, que tem a atribuição de manter a cartografia oficial brasileira) lançou em abril de 2024 um mapa que, ainda mantendo as coordenadas geográficas fixadas em 1884, coloca o Brasil no centro, em destaque. (IBGE, 2024)

Figura 48 - mapa-mundi IBGE com Brasil ao centro



Fonte: IBGE

Com evidente manifestação política, este mapa foi alvo de muitas críticas. Alguns objetavam que continentes ficariam mais "rasgados" nessa forma de projeção, outros simplesmente criticaram a quebra de padrão.

Mas o recado não poderia ser mais claro:

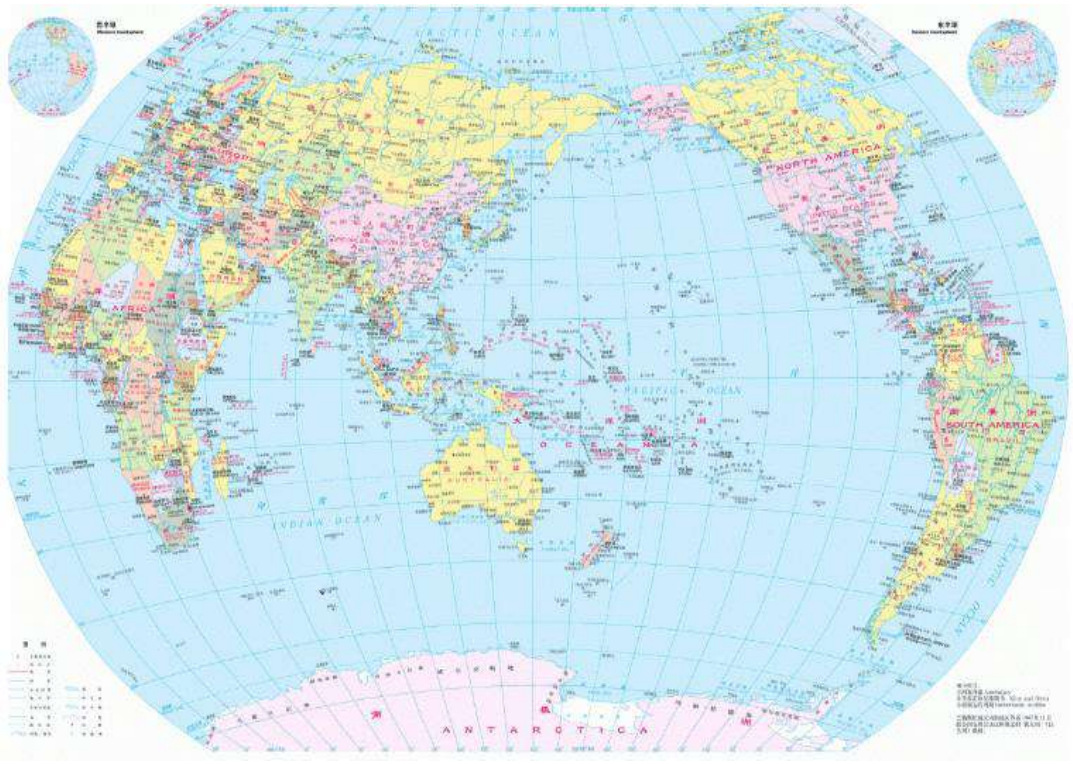
A coordenadora-geral adjunta do Centro de Documentação e Disseminação de Informações (CDDI), Maria do Carmo Bueno, destacou que o mapa apresenta uma "visão socioeconômica do mundo e do Brasil". Neste evento, o Diretor da Autoridade do Desenvolvimento Sustentável do Estado do Rio de Janeiro, Paulo Protasio, ressaltou que "Nós nos acostumamos a sermos eurocentristas e ser eurocentrista não é ser brasileiro. Marcamos, com esta nova versão do mapa, uma nova postura e uma nova ideia*",* finalizou.

Em maio de 2025 o IBGE foi ainda mais ousado e apresentou um novo mapa. Desta vez, além de manter o Brasil no centro da figura, combinou a imagem com o mapa-mundii invertido. Mais uma vez, gerou polêmica, prós e contras. Tamara Klink, navegadora e filha de pais navegadores, comentou no X, antigo Twitter, e foi ao ponto em poucas palavras:

> "O IBGE nos lembrando que a Terra é redonda – nenhum mapa é neutro. Meu palpite é que mais crianças vão ter a idéia de virar navegadoras depois de ver o Brasil neste mapa."

Outros países buscam retratar o mundo evidenciando sua própria importância, se colocando com referência. Abaixo figuram dois mapa-mundi da China, cujo nome originalmente significa o Império do Meio.

Figura 49- mapa-mundi contemporâneo da China



Fonte: wikipedia

Figura 50 - outro mapa chinês contemporâneo



Fonte: Wikipédia

O modo de representação do mapa-mundi invertido tem um caráter ideológico, mais do que geográfico, em busca de ressaltar o sul global como agente importante e representativo no cenário mundial.

Figura 51 - mapa-mundi invertido



Fonte: Wikipédia

Waman Puma, nobre quéchua que enviou seu grande tratado *Primer Nueva Crónica y Buen Gobierno* ao rei Felipe lll da Espanha, descrevendo a sociedade peruana e sugerindo mudanças na administração colonial, usou o modelo europeu de mapa-mundi da época: seres mitológicos nas bordas, orientação leste-oeste, e dispôs Cusco no centro do mapa, refletindo uma visão inca do mundo e seu império .

Curiosamente, o nome da cidade em quéchua é *Qosqo*, e significa "centro do mundo" ou "umbigo do mundo"

Figura 52 - O mapa mundo do cronista inca com Cuzco ao centro

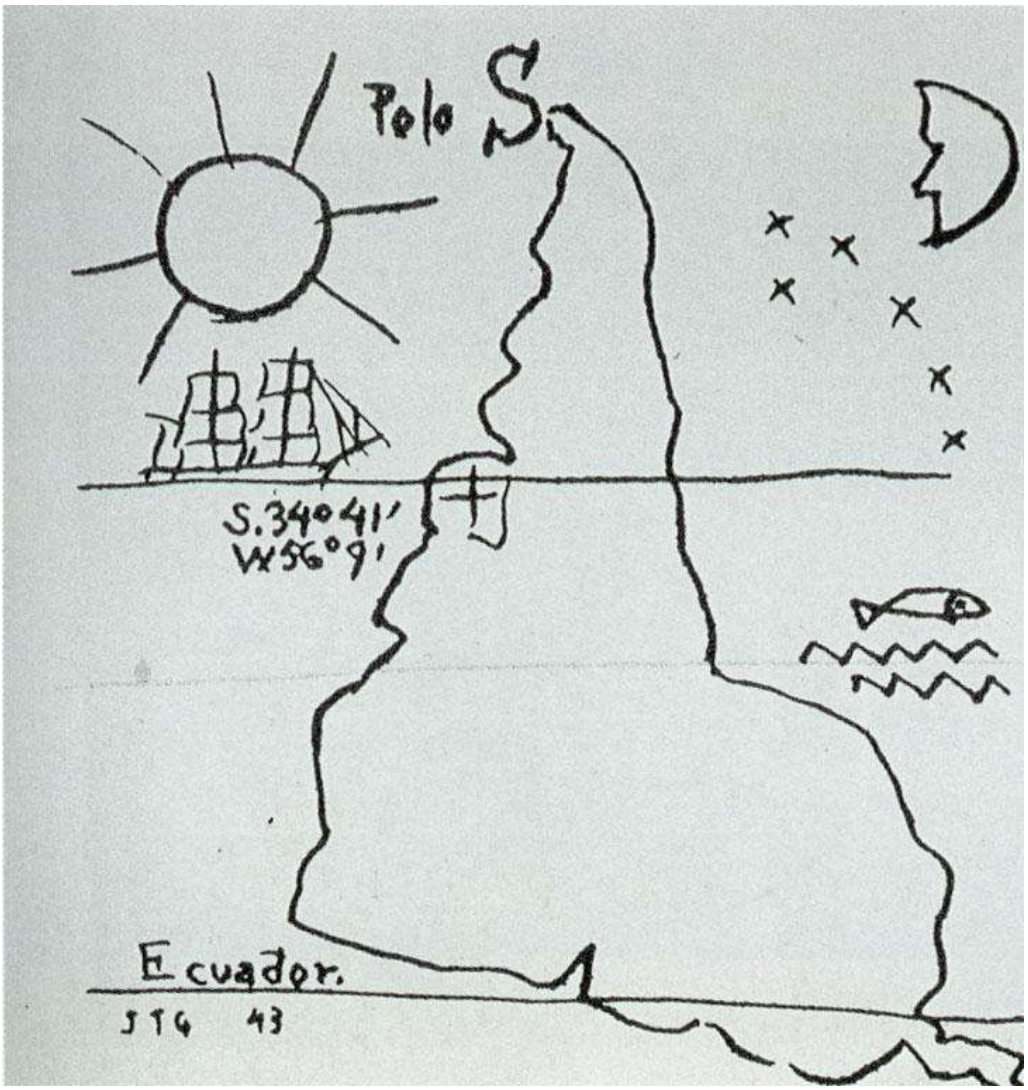


Fonte: Rasmus Grønfeldt Winther

A América Invertida de Joaquín Torres Garcia

Com objetivo de chamar atenção para os aspectos políticos de representação das relações norte-sul global, uma voz latina que se destaca é a do artista uruguaio Joaquín Torres Garcia. A ilustração a seguir, de 1943, exibe a América do Sul de "cabeça para baixo" É um manifesto político, cultural, ideológico sintetizado em traços e pouquíssimas palavras.

Figura 53 - A America Invertida



Fonte: Torres, 1945

O artista registrou mais tarde em seu livro Universalismo Construtivo, de 1945:

> […] Nosso norte é o Sul. Não deveria haver norte, para nós, exceto em oposição a nosso Sul. É por isso que agora colocamos o mapa de cabeça para baixo e então temos uma boa ideia de nossa posição, e não como querem no resto do mundo. A ponta da América, desde agora, prolongando-se, assinala insistentemente o Sul, nosso Norte".

Estas imagens tornaram-se símbolos das reivindicações e lutas sul americanas por protagonismo global e viraram ícones pop do pensamento

decolonialista, impressos em camisetas, livros e cartazes, nem sempre exibindo a autoria ou data.

Tal pensamento também inspirou Quino, o famoso criador da tirinha Mafalda, a explorar a temática.

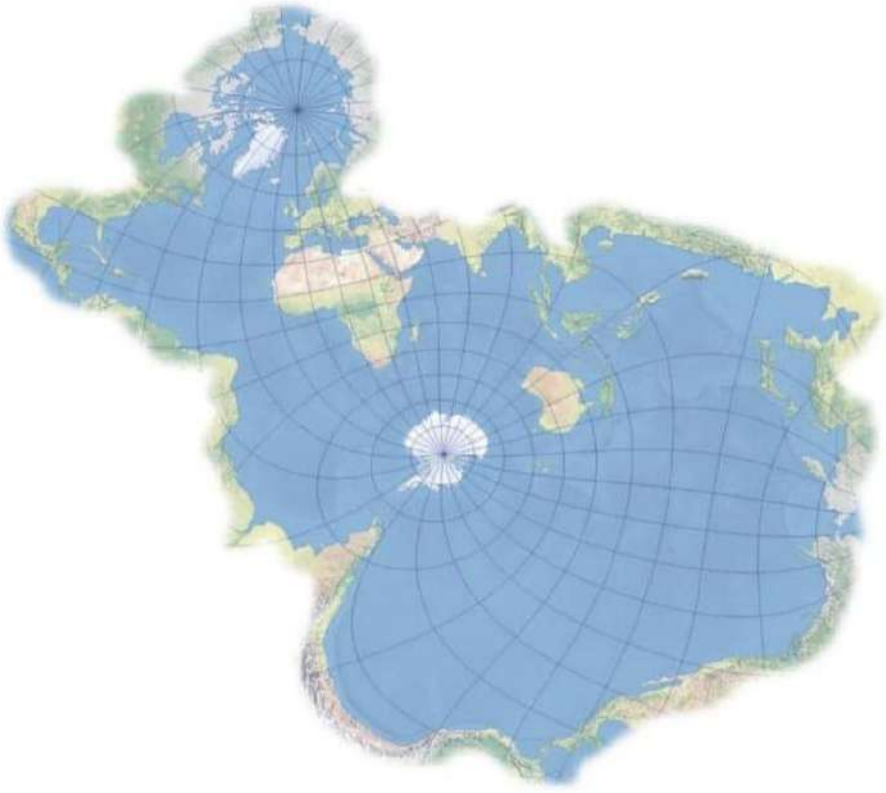
Figura 54 - tirinha da personagem Mafalda



Fonte: Toda Mafalda, 2001

Se quisermos ir ainda mais longe, podemos imaginar como seria um registro cartográfico que refletisse não um globo dividido em hemisférios e corpos terrosos, a visão de um ser humano, mas a de um peixe ou ser marinho. Esta projeção cartográfica foi criada em 1942 pelo geofísico e oceanógrafo Athelstan Spilhaus. Esta seria a representação de mundo de um ser do mar, para quem só existe água salgada como possibilidade de existência, um mapa contínuo de corpo líquido. Uma representação gráfica do mundo onde vive um ser marinho é radicalmente diferente da humana: nela, o que importa é a geografia dos corpos d'água, que tem uma conformação bem diferente das regiões terrestres. Tal mapa é meramente simbólico e nos convida ao exercício de "ver" realidades com olhos e critérios diferentes dos nossos.

Figura 55 - mapa mundial de acordo com peixes



Fonte: Southernwoodenboatsailing

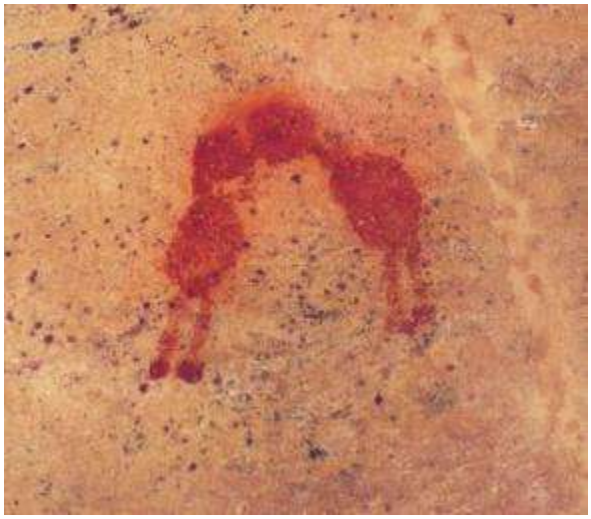
George Orwell diz que a história é escrita pelos vencedores. Podemos acrescentar que também é desenhada por eles.

Se, como afirma o lingüista cognitivo George Lakoff, quem escolhe as palavras vence o debate e dá molde à narrativa, porque define as regras do jogo, podemos dizer que quem desenha traça o quadro geral. E usa critérios de importância e/ou hierarquia espacialmente bem definidos: o que detém poder está no centro, ou ao alto, e o que é retratado maior ou menor. Nem mesmo a notória distorção das latitudes do mapa-mundi de Mercator, o mais utilizado, explica ou justifica uma representação do continente africano tão menor do que a topografia indica, ou uma forma da Groenlândia tão inchada, frente a seu real tamanho.

6.2 LINGUAGEM VISUAL COMO EXPRESSÃO DE GÊNERO

De acordo com os registros de que temos conhecimento hoje, parece que logo que o ser humano começou a se expressar por meio de imagens desenhadas, moldadas ou esculpidas, um dos temas favoritos era retratar a si mesmo, como indivíduo, ou seu grupo. Mãos estampadas em cavernas e cenas de caça conseguiram chegar até nosso tempo, atravessando milhares de anos. É algo a se notar que a representação reconhecida mais antiga de um beijo, de pelo menos 12 mil anos (possivelmente muito mais antigo), está no Brasil, no Parque Nacional da Serra da Capivara. Tais pinturas rupestres redefiniram a cronologia e a ocupação do ser humano nas Américas.

Figura 56- o beijo pré-histórico



Fonte: Jornal Unicamp

Não há elementos que tornem possível saber qual a orientação sexual das pessoas envolvidas, mas podemos dizer que a imagem sugere um ar de afeição ou doçura.

Berger (1972), ao analisar a representação da mulher na arte ocidental, nos convida a perceber como as diferenciações sociais de gênero estão subjetivamente incorporadas na representação artística.

> A representação masculina parte de uma promessa ou princípio de autoridade. Se essa promessa é ampla e crível, sua presença é notável. Se a promessa é pequena ou descredibilizada, ele será considerado de pouca atitude. O poder prometido pode ser moral, físico, de temperamento, econômico, social, sexual – mas seu objeto é sempre exterior ao homem. Uma presença masculina sugere que ele é capaz de fazer algo por você ou a você. Sua presença pode ser fabricada, no sentido do que ele encena ser capaz ou não de fazer. Mas a simulação é sempre no sentido do poder que ele exerce sobre outros (Berger, 1972, p. 87)

Na pintura clássica o homem tipicamente está de pé ou sentado, agindo, interagindo (diversas vezes somente com outros homens), em representação de eventos históricos.

Figura 57 - postura característica masculina em representações pictóricas



Fonte: Artchive

O atual presidente dos EUA sempre usa ternos com grandes ombreiras, gravata chamativa, bainha mais alongada e sapatos com salto interno, de forma a procurar moldar e projetar a imagem de um corpo maior, mais alto, "viril" e poderoso, mas bem diferente se visto sob outra perspectiva:

Figura 58 - o Trump projetado e o real



Fonte: Yahoo

Sobre representações pictóricas, segue Berger:

> Por contraste, a presença feminina expressa sua atitude consigo mesma, e define o que pode ou não ser feito a ela. Sua presença se manifesta em seu gestual, voz, opiniões, expressão, roupas, gosto – ainda assim não há nada que ela possa fazer que contribua para sua presença. A presença para uma mulher é tão intrínseca à sua pessoa que homens tendem a pensar que é quase uma emanação física, um tipo de cheiro ou aura. Nascer mulher significa estar em um espaço confinado que lhe é atribuído, mantido por homens. A presença social da mulher é definida a partir desta tutela sob um espaço tão limitado. Em termos de representação, homens ***agem***, e mulheres ***figuram*** (grifo do autor, Berger, 1972, p. 4)

Em uma categoria específica de pintura a óleo na Europa, a presença da mulher é maciça: o nu.

Kenneth Clark (1972) distingue entre a nudez, que é a ausência de roupas, do nu como forma de arte. Assim, o nu não é o ponto de partida de uma pintura, mas uma forma de ver o que a pintura alcança. A nudez é presença, individualidade, mas o nu é estar à mostra para a cobiça do outro.

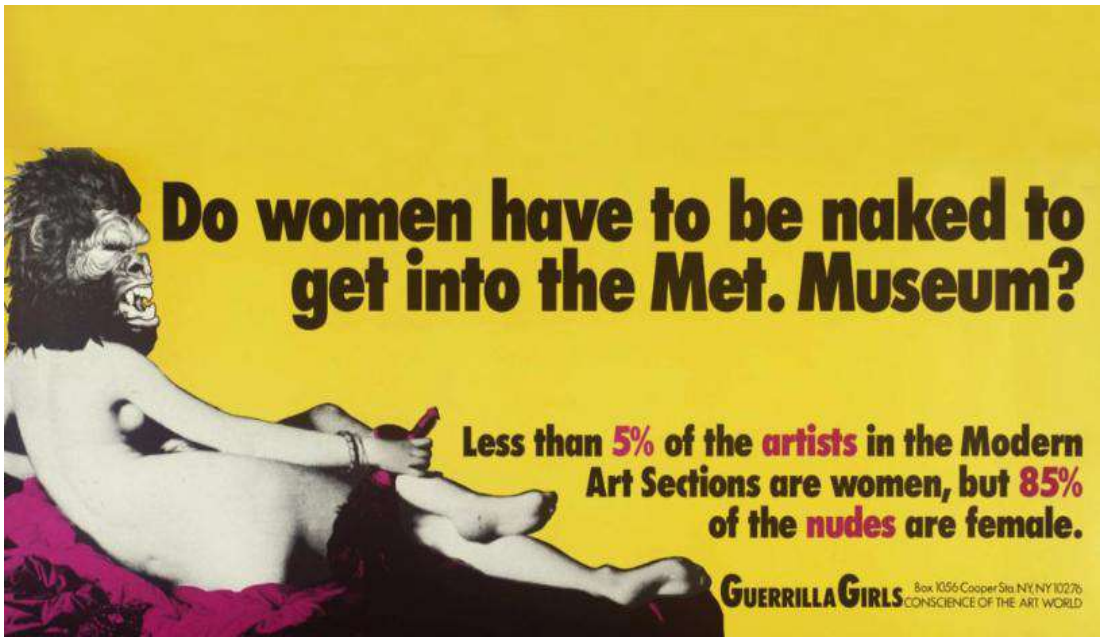
Nas pinturas de nus da pintura européia, é possível observar os rótulos e convenções pelos quais a mulher é vista. Encontraremos, ao longo da história da arte, exemplos de representação masculina em nus, mas de forma geral estas serão enquadradas sob outras categorias mais abrangentes, como representações de martírios de santos, cenas de batalha etc.

Tipicamente a mulher é representada ao se banhar, ou reclinada, ou sendo servida. As pinturas de Vênus, ou Vênus e Cupido, normalmente deixam a pele à mostra, lânguida, passiva.

> A forma essencial de ver (e retratar) a mulher, o uso essencial no qual suas imagens são apresentadas, não mudou. As mulheres são representadas de forma muito diferente de homens – não porque o feminino seja diferente do masculino – mas porque se supõe que o espectador "ideal" é sempre masculino e a imagem da mulher deve deleitá-lo (Klark,1972,p. 45).

O grupo feminista Guerrilla Girls, de denúncia ao machismo no mundo da arte, ganhou notoriedade com cartazes provocativos. Um dos mais famosos pergunta: **as mulheres precisam estar nuas para entrar no Metropolitan Museum of Art?**

Figura 59 - o cartaz do Guerrilla Girls e o nu no Met



Fonte: Masp

E provê a estatística: menos de 5% dos artistas nas seções de Arte Moderna (em tese um espaço já ocupado pela mulher) são mulheres, mas 85% dos nus são femininos. A desproporção é notável. A própria representação pictórica do mundo que os rodeia, por parte de meninos e meninas, sugere um olhar e padrões que podem ser diferenciados, em alguns estudos:"observou-se que os meninos preferem arranjos espaciais externos e construções com componentes estruturais construtivos, em comparação às meninas, que tendem a mobiliar e decorar espaços internos do lar" (Hart, 1987, p. 11).

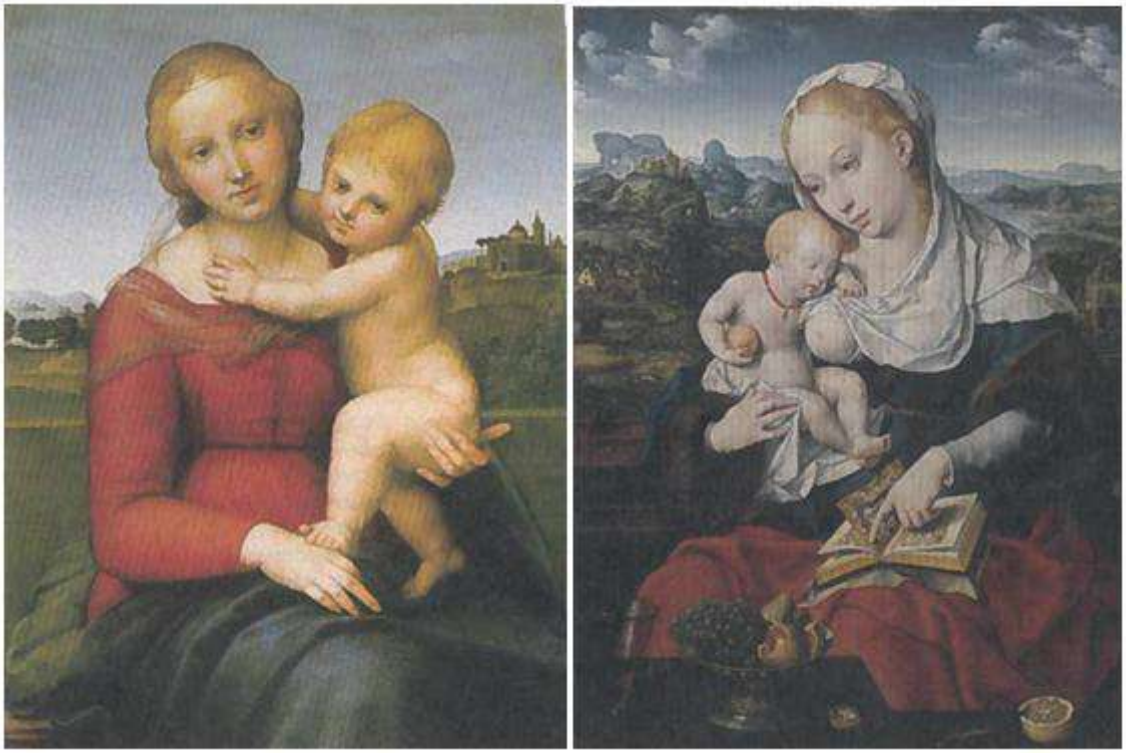
Um estudo de Rheingold e Cook (1975, citado em Weinstein, 1987), apontou que uma preferência ou tendência dos meninos observados era a da representação de objetos que ficam fora de casa. Quanto às meninas, os objetos representados estavam intimamente relacionados às atividades de cuidado e manutenção do lar. Consideram que há uma expectativa de que meninos e meninas precisem ser tratados de forma diferente, sendo

vistos como diferentes, (Hutt, 1972, citado em Bilton, 1999, pp. 65), o que leva a diferentes expectativas sociais (Chazan e outros, 1987).

Um dos motivos mais cristalizados na arte ocidental é o tema da Virgem Maria com o menino Jesus. Essa composição atravessou séculos, com muitas variações, ganhando e perdendo detalhes e características de estilo, mas a representação da mãe cuidadosa junto à criança ajudou a moldar um tipo de conduta feminina, naturalizando uma construção, como em Sturken e Cartreight (2009):

> Acredita-se amplamente que a iconografia da mãe e do filho representa conceitos universais de emoção materna, o vínculo essencial entre uma mãe e seu filho e a importância da maternidade em todo o mundo e na história humana. O grande número de pinturas com esse tema ao longo da história da arte atesta não apenas a centralidade da figura da Madona no cristianismo, mas também a ideia de que o vínculo entre mãe e filho representado em imagens como essas é universal e natural, não cultural e historicamente específico e socialmente construído (Sturken e Cartreight, 2009, p.40).

Figura 60- duas Madonnas



Fonte: Wikipedia

Acima, dois exemplos do tema da Virgem Maria e menino Jesus: a de Raphael, The Small Cowper Madonna (c. 1505) e a de Joos van Cleve, Virgem e Criança (c.1525)

Sturken e Cartreight (2009) convidam a um olhar mais apurado:

> Em ambas as pinturas, há códigos de imagem específicos em ação: ambas as crianças são retratadas nuas com rostos adultos, e as figuras maternas da mulher são bem-feitas nas convenções da Europa do século XVI. Enquanto a Madona da pintura de Rafael parece fora do quadro de uma forma quase distanciada, a Madona de van Cleve está amamentando e lendo, cercada por uma série de objetos simbólicos. Além disso, essas imagens situam essas figuras em paisagens culturais específicas: a Madonna de Rafael diante de uma paisagem italiana e a de van Cleve diante de uma elaborada vista holandesa. Quanto mais de perto observamos essas duas imagens, mais cultural e historicamente específicas elas parecem (Sturken e Cartreight, 2009, p. 50)

Figura 61 - "Behold My Heart", Isabel Samaras



Fonte: Sturken e Cartreight, 2009

A pintora Isabel Samaras provocativamente organiza a mesma composição e nela insere elementos da cultura pop cinematográfica da série Planeta dos Macacos, com a macaca Zara e seu filho Cesar. Cesar tem um paralelo com Jesus Cristo, e será o "redentor" de sua espécie, tornando-se um herói revolucionário em filmes posteriores na série, fazendo uma alegoria e dando estrutura dramática à pintura. "A série de filmes, amplamente considerada uma parábola exagerada de opressão e

resistência racial, é aqui invocada como uma expressão pop surrealista da iconografia das relações maternas.” Sturken e Cartreight (2009, p. 55)

Os exemplos anteriores são do mundo ocidental. Se observamos representações em outras culturas, o apagamento pode ser mais literal e radical. A mesma Ikea que jocosamente produziu folhetos supostamente orientados a extraterrestres, foi capaz em 2012 de suprimir literalmente todas as mulheres e meninas dos folhetos destinados às suas lojas na Arábia Saudita. Esta cultura, ao negar ferozmente o espaço social da mulher, relegando-a ao ambiente doméstico, considerou as imagens inapropriadas, e as fotos do catálogo eram muito “liberais”. No original, diversas fotos mostravam cenas familiares ou de casais, e ainda que o contexto fosse 100% doméstico, os folhetos foram refeitos, passando a apresentar somente homens e meninos. O apagamento social levou ao apagamento literal nas fotos. Posteriormente a empresa se desculpou, dizendo que esses “não eram os valores da empresa”, mas os catálogos já tinham entregue o discurso silencioso, e o estrago tinha sido feito.

6.3 PLACAS DE BANHEIRO

Este tema, que tem suscitado bastante polêmica nos últimos anos, o banheiro e seu uso pelos gêneros – compartilhado ou não – é uma instalação ou compartimento que, devido à natureza (e urgência) de suas atividades, necessita de uma comunicação visual clara e inequívoca. De modo geral é dividido em duas instalações ao lado uma da outra, mas também à parte e não comunicantes, de forma a acomodar homens e mulheres em separado. Têm um conjunto de imagens consagradas pelo uso, mas que não parecem atender a todos, ou até causam franco desconforto a alguns:

> Além disso, por que em uma sociedade em que milhões de mulheres passam anos ou mesmo décadas sem usar um vestido, justamente um boneco de palitinho usando vestido é o

> símbolo universal de banheiros femininos? Esse é o reforço às normas de gênero mais perverso e generalizado que todos encontramos diariamente (Wolf, 2021, p. 311).

De fato, a bonequinha de vestido e em cores "femininas" é unanimidade. O sinal distintivo de banheiro feminino no aeroporto do Porto é ligeiramente diferente, sem lançar mão de atributos de indumentária, mas exibe uma cintura fina e cabelo mais comprido.

Figura 62 - banheiro do aeroporto do Porto



Fonte: foto da autora

A título de ilustração, foi feita na internet uma extensa busca não-estruturada e intencional sobre imagens de placas de banheiro utilizadas mundo afora (encontradas em Reign, 2019; Gervason, 2023; Patowari, 2010). A pesquisa recuperou dezenas de imagens, que depois foram filtradas, separadas por atributos, e seguem representadas nos grupos que foram identificados.

Após coleta e organização do universo de imagens por conteúdo, estas foram agrupadas em sete categorias:

1. Conjunto características anatômicas:

Diferenciação baseada em órgãos externos e anatomia.

2. Conjunto Características fisiológicas ou funcionais

Diferenciação baseada nas atividades praticadas

3. Conjunto Características culturais

Diferenciação baseada primordialmente em códigos culturais: vestimenta, cores etc;

4. Conjunto Características disruptivas

Diferenciação baseada em quebra de paradigma, fantasia ou imaginação

5. Conjunto Características enigmáticas

Diferenciação baseada em truncamento da informação

6. Conjunto Características metafóricas

Com imagens e sugestões não ligadas a características humanas primárias, mas alusões, trocadilhos etc

7. Conjunto Declarativas de Gênero Neutro/Inclusivo

Este conjunto é afirmativo. Parecem fazer parte de uma política ativa de enfrentamento à discriminação.

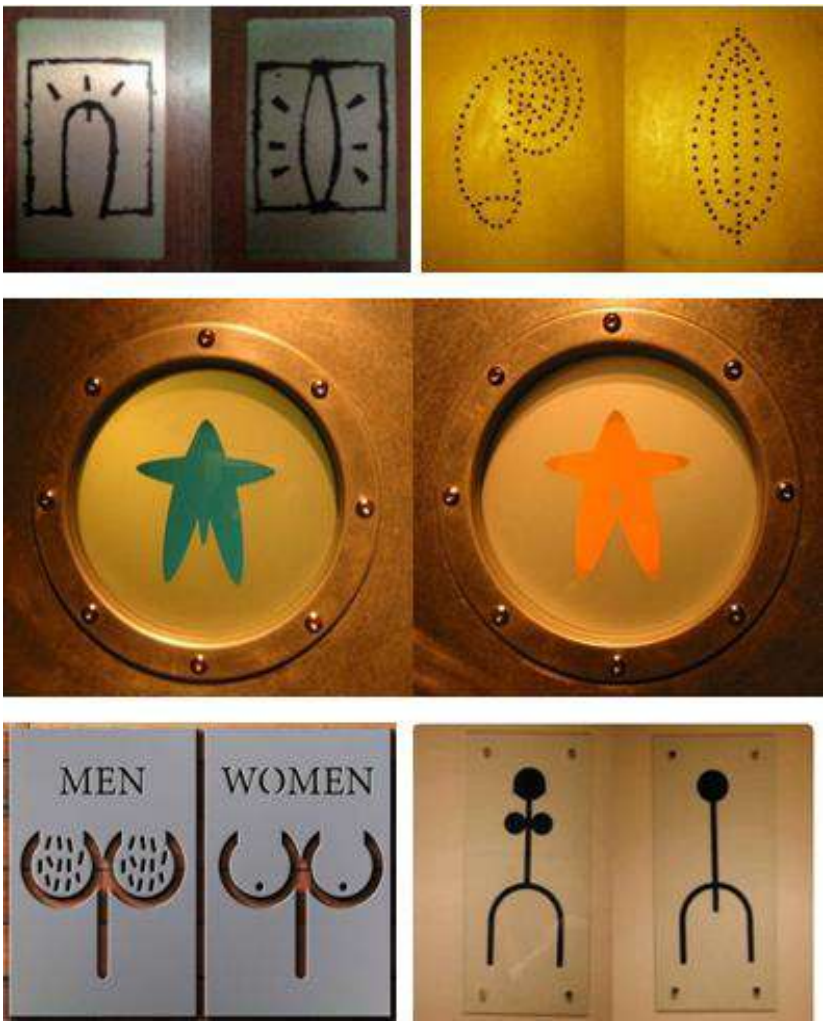
Cabe frisar que diversas imagens se enquadram em mais de um grupo. Em busca de contraste, e de forma a ampliar o escopo de informação, além dos registros que apareceram automaticamente na pesquisa, também foram ativamente buscadas imagens usadas nos Oriente Médio e Extremo Oriente, para estabelecer comparação.

Conjunto características físicas:

Diferenciação baseada em órgãos externos e anatomia.

Esse grupo representa seios, pênis, vaginas, testículos, etc. Bastante evidente, fala por si. São interpretações pictóricas de elementos e protuberâncias de corpos.

Figura 63 - características anatômicas



Fonte: Reign, 2019; Gervasoni, 2023; Patowary, 2010

Conjunto Características fisiológicas ou funcionais

Grupo caracterizado pela representação das atividades exercidas no espaço do banheiro. A diferenciação sexual é dada pela forma de se

posicionar para o ato fisiológico: homem geralmente em pé, mulher agachada ou sentada. Um dos conjuntos explicita dessa forma a diferença: “para os que sentam / para os que ficam em pé”.

Apesar de ser plenamente possível ao homem urinar sentado no vaso, isso parece ser sutilmente desencorajado, por parecer menos viril ou digno do papel masculino e, após a busca, quase não foram encontradas imagens de um homem sentado, com clara preferência a representar a mulher nessa posição.

Figura 64- características fisiológicas/funcionais



Fonte: Reign, 2019; Gervasoni, 2023; Patowary, 2010

Conjunto Características culturais

Foi o grupo mais diverso em universo de representação com preponderância de diferenciação baseada em códigos de vestimenta e de cor. Aqui é o grupo em que encontramos o onipresente vestido, em muitas variações: desde o vestidinho mais curto, que no Ocidente tem uma proporção consagrada em torno da altura do joelho, até o vestido de coletivos muçulmanos, consideravelmente mais comprido, ou até chegando ao chão e cobrindo tudo que não seja o rosto. Não foram recuperados resultados que representassem mulheres de burka, somente de hijab ou variações. Será isso um indicativo de que estas mulheres realmente não freqüentam o espaço público, ou uma falha na pesquisa de imagens? Curiosamente a cor verde, possivelmente por sua associação ao Islã, é muito utilizada no Oriente Médio para indicar banheiros, um uso de cor raro no Ocidente em se tratando de tais instalações. Alguns faziam diferenciação sexual também por cor, mas isto não é uma regra. A figura do homem habitualmente usa um traje de código de vestimenta "masculino" que é o elemento que o distingue. Muitas placas também fazem referência a serem locais para abluções, fato relevante em culturas em que tais ritos são requeridos no quotidiano e podem ser executados nas mesmas dependências, pela presença de água corrente e, provavelmente, instalações adequadas para tal.

Figura 65- características culturais



Fonte: Reign, 2019; Gervasoni, 2023; Patowary, 2010

Figura 66 - características culturais



Fonte: Reign, 2019; Gervasoni, 2023; Patowary, 2010

Conjunto Características disruptivas

Grupo de imagens baseadas em quebra de paradigma, fantasia ou imaginação. Este grupo é mais descolado das representações clássicas, lançando mão de seres mitológicos, elementos circences, ETs. Possivelmente essa visão mais lúdica ou descolada de padrões consagrados derive justamente do desejo de alcançar registros não aprisionados pelo senso comum. Exprime independência do regramento, mas não é declarativa. Em diversos, pode-se encontrar as legendas "qualquer que seja" ou "nós não nos importamos".

Figura 67 - características disruptivas



Fonte: Reign, 2019; Gervasoni, 2023; Patowary, 2010

Conjunto Características enigmáticas

Este grupo reúne umas poucas imagens cujo truncamento da informação vale um comentário. O banheiro da primeira imagem, um banheiro neutro, optou pelo uso de símbolo geométrico que, ainda que com certo grau de referência, é ainda pouco conhecido e excessivamente abstrato. Saberemos que é um banheiro ao ler ou reconhecer a arquitetura característica e, se não lermos o texto de apoio, poderíamos interpretar tal símbolo de diversas formas: pode ser um grupo religioso, profissional, de apoio etc. O segundo exemplo, apesar de se prestar à suposição de que o "anjo" seria uma mulher e o "diabo" um homem, ainda assim deixa ambigüidade. O terceiro sinal exibe um sinal de proibição expressa, mas que não oferece muita informação gráfica e que somente os nativos ou falantes da localidade poderão entender. A imagem é dúbia, ou não dá indicação do objeto da proibição. O que é proibido aqui? Homens? Seres humanos? O conjunto formado por cordas poderia ser interpretado como um puxador de porta, e não é evidente.

Figura 68 - características enigmáticas



Fonte: Reign, 2019; Gervasoni, 2023; Patowary, 2010

Conjunto Características metafóricas

Imagens e sugestões não ligadas a órgãos, mas alusões, trocadilhos etc. Este é o grupo mais diverso e costuma lançar mão do humor. Pode ser necessária uma dose de curiosidade ou tempo para "decifrar" significados não tão óbvios à primeira vista. Percebe-se uma prevalência de trocadilhos ou referências a palavras (galo e gata para designar órgãos sexuais, por exemplo). Aparecem também comentários, visões esterotipadas e crítica de costumes, como por exemplo uma sugestão de que mulheres falam muito, ou diferenças na hora de levantar/abaixar a tampa do vaso sanitário.

Figura 69- características metafóricas



Fonte: Reign, 2019; Gervasoni, 2023; Patowary, 2010

Figura 70 - características metafóricas



Fonte: Reign, 2019; Gervasoni, 2023; Patowary, 2010

Figura 71 - características metafóricas



Fonte: Reign, 2019; Gervasoni, 2023; Patowary, 2010

Conjunto Declarativas de Gênero Neutro/Inclusivo

Este conjunto é declaratório. Parece fazer parte de uma política ativa de enfrentamento à discriminação. Aqui veremos também o famigerado vestido, mas ressignificado. O último exemplo resolveu abolir a parte de baixo da figura, o que faz com que não seja identificada com uma vestimenta codificada, e inseriu um ícone de acessibilidade do Projeto Icone Acessivel, apresentado na Conclusão.

Figura 72- características declarativas



Fonte: Reign, 2019; Gervasoni, 2023; Patowary, 2010

O tema "banheiro" vem sendo, há alguns anos, muito discutido a partir de uma pauta de costumes. Em larga maioria, a diferenciação entre os sexos

é feita a partir da vestimenta. Esta parece ser uma forma eficaz e imediata de oferecer informação e é interessante que seja possível compreender facilmente a partir da imagem. Por outro lado, essa diferenciação se torna necessária a partir da estrutura dual, de dois compartimentos destinados às mesmas funções, mas ocupados por dois grupos separados. Isso é uma discussão relativamente moderna, uma vez que:

> [...] antes do século XX muitos banheiroas públicos eram unissex. Mas à medida que a sociedade se tornou mais estruturada e o conceito de privacidade se enraizou, a necessidade de distinção entre masculino e feminino emergiu (Gervasoni, 2023).

Banheiros que não precisem de diferenciação sexual exibirão imagens e informação um pouco diversa dos apresentados acima. Cabe lembrar que banheiros unissex sempre existiram em determinados contextos, como por exemplo em transportes públicos – trem, avião, ônibus - e nunca foram nem são objeto de crítica.

Muitas vezes estes banheiros unissex são designados por duas imagens, uma masculina e outra feminina e, mais recentemente, uma cadeira de rodas, indicando instalações com acessibilidade. O uso unissex fica subentendido quando as figuras aparecem juntas.

Figura 73 - placa de banheiro de avião



Fonte: Istokfoto

É interessante pôr em perspectiva o fato de que todas as placas de banheiro apresentadas parecem estar, em maior ou menor grau, inseridas num contexto de condições materiais mais sofisticadas: todos aparentam ser de alvenaria, com água corrente, e provavelmente compartilham sistemas de descarga ou esgoto razoavelmente semelhantes. Mas tais questões de demarcação visual e de gênero provavelmente diminuem muito perante grandes populações pelo globo que não possuem abastecimento de água ou rede de esgoto, por exemplo. Em boa parte dos países subdesenvolvidos do sul global, este banheiro de que falamos simplesmente não existe. Não há abastecimento de energia elétrica em grande porção do globo e o acesso à água se dá de forma bem mais precária, muitas vezes sendo um bem escasso e raro. Nestes casos, a água pode ter diminuido seu uso para fins de higiene, para ser privilegiada em bebida, como condição de sobrevivência básica.

O banheiro modernamente chamado "gênero neutro", diferentemente do unissex, emergiu a partir do entendimento social ao entender e aceitar identidades de gênero para além da categorização homem/mulher, e são um aprimoramento ao visar inclusão e acolhimento de um espectro mais amplo de tais identidades. Porém, a assimilação pela coletividade não se dá de forma suave, e sua integração no tecido social ainda é um desafio.

7 LINGUAGEM VISUAL COMO FERRAMENTA DE COLONIZAÇÃO, DOMINAÇÃO E RESISTÊNCIA

> Imagens podem ajudar as pessoas a ler o mundo. Recursos visuais adequadamente projetados podem iniciar o processo pelo qual pessoas oprimidas desenvolvem uma consciência crítica de sua própria realidade. Ler o mundo é o primeiro passo para agir e mudar a realidade. Paulo Freire escreveu que "as pessoas devem aprender a ler sua própria realidade e escrever sua própria história". Imagens podem auxiliar ambos os processos. (Linney, 1995 p.2-3)

Todo grupo socialmente majoritário, detentor de poder ou regulador social, dá visibilidade a um conjunto de imagens ou símbolos que correspondam e propaguem seus valores, e os ilustrem visualmente. Este recurso é extremamente poderoso ao normalizar conteúdos que, sendo particulares e relativos, tornam-se universalizados e absolutos por meio deste processo, e tomados como norma. Este repertório visual abarca desde a espécie (humana, branca, masculina etc), a nação (norte global), grupo religioso (versões cristãs), convicções políticas etc. Quanto mais estabelecido o grupo, mais disseminadas, normalizadas e universais serão estas representações gráficas. O contrário também pode ser percebido: quanto mais oprimido, minoritário ou hererodoxo, maior a chance de este carecer de uma representação gráfica perante a sociedade, ou de que estas sejam notórias, ou legitimadas pelo próprio grupo para um grupo ou coletividade maior. O termo “apagamento”, usado para se referir a culturas que foram suprimidas, também se aplica às suas imagens e símbolos. No processo de dominação de uma cultura por outra, uma das ações mais eficazes é a supressão de imagens e símbolos tradicionais, num processo de substituição e apagamento da anterior. O dominado freqüentemente irá buscar sobrevivência, na esfera individual e coletiva, criando estratégias de resistência de várias formas, e uma das mais interessantes é aquela por meio de imagens. Com sentido explícito ou de modo cifrado, como nos exemplos a seguir, imagens informam,

relembram, mantém uma História, dão continuidade e reforçam uma identidade cultural. Têm a vantagem de, não sendo materiais, poder assumir diversos suportes e serem carregadas a qualquer lugar, junto com os dominados, ainda que somente em seus corações e mentes. Às vezes esse deslocamento implica em longuíssimas distâncias, como no caso de africanos escravizados e o Adinkra, que encontram e os aplicam a suportes e ofícios conhecidos. Imagens podem ajudar a demarcar um território ou indicar uma rota segura, um pouso e abrigo temporário em meio à incerteza e ao perigo, como no caso do quilt. Alguns assumem símbolos singelos, como uma flor branca, para identificar ou combater iniqüidades na estrutura social. Podem ainda registrar e eternizar cenas históricas em padrões geométricos que reforçam e honram heróis da resistência, como no têxtil tradicional quechua peruano. São capazes de assumir suportes de tanta impermanência como a neve ou lama, ou se eternizar imaterialmente na música.

A seguir, são apresentados alguns usos exemplares de imagem como resistência. São separados geográfica e temporalmente, mas todos revelam belos usos de resistência política, cultural ou de enfrentamento à opressão.

7.1 O *QUILT* E A ROTA PARA LIBERDADE

Há alguma evidência de que certos padrões de quilt, em especial o chamado Log Cabin, foram usados para sinalizar casas ou locais que secretamente davam acolhida a escravizados em fuga, na chamada Underground Railroad, no sul dos EUA no período da escravidão.

Entre o final do séc. XVIII e a Guerra Civil norte-americana havia uma rede de rotas de escape entre os estados do Sul escravista e os estados do Norte e Canadá, mantida de forma mais ou menos estruturada.

Havia, ao longo de tais rotas, pontos de acolhimento, que precisavam se manter muito discretos e não chamar a atenção das autoridades e

caçadores de fugitivos. Mas como indicar que você e sua casa (loja, igreja, galpão, etc) estão abertos a receber clandestinos ilegalmente? Como sinalizar, num contexto de permanente vigilância e punição, que você é um insurgente?

Uma das soluções encontradas foi o uso do padrão de quilt conhecido como Log Cabin.

O quilt é uma técnica manual que costura pedaços de tecido, formando padrões geométricos em formato de unidades de quadrados, usados como blocos de montagem, formando um novo tecido. Parece que o modelo mais antigo é o chamado Crazy ou Louco, consiste em pedaços unidos de forma assimétrica, de acordo com as possibilidades de aproveitamento. A figura 74 mostra ao alto à direita um exemplo de *crazy quilt*. Essa técnica, possivelmente nascida do desejo de aproveitar peças e fragmentos de tecido, quando este era mais escasso e custoso, rendia colchas que muitas vezes eram passadas de mãe para filha como uma verdadeira preciosidade. Tal técnica pode ser vista e tem variações em varias partes e cultura pelo globo. O *quilt* ou *patchwork* sobrevive até hoje, agora como adorno e decoração. A estética sobrepujou o aspecto prático, utilitário, em tempos de menor escassez e tecidos mais baratos.

Figura 74 - padrões tradicionais de quilt



Fonte: Encyclopedia of Pieced Quilt Patterns

O padrão chamado Log Cabin, ou Cabana de Toras, é um dos mais populares. O nome faz referência à sua estrutura, que lembra o formato do material e modo construtivo de uma cabana, bastante usado à época. De fato, a forma de montagem e a disposição de um e de outro guardam semelhanças. O quadrado vermelho ao centro do quilt faz alusão ao fogo ou fogão, ponto central tanto na cabana quanto do bloco costurado.

Figura 75 - Log Cabin original e padrão de quilt



Fonte: Encyclopedia of Pieced Quilt Patterns

Há alguns indícios de que, nas casas que acolhiam fugitivos em direção ao Norte, colchas ou quilts com este padrão eram deixados em exibição do lado de fora e pendurados na varanda, cerca ou varal, como um código de salvo-conduto para prosseguir na Underground Railroad.

Muito do que se sabe atualmente sobre este código é principalmente baseado em comunicação e tradição oral, dada a falta de evidências materiais, e há muita conjectura e especulação, mas a quantidade de relatos e histórias concordantes faz supor que ao menos parte da narrativa é verdadeira.

7.2 A CAMÉLIA E A ABOLIÇÃO DA ESCRAVATURA

Sob o aspecto da luta antiescravagista e formas de reconhecimento entre pares, pode-se traçar algum paralelo com o contexto brasileiro. É bem sabido que, muitas décadas mais tarde no Brasil, a camélia foi adotada como símbolo abolicionista, no movimento para libertação de escravizados, tendo sido cultivada num quilombo abolicionista onde hoje se situa o bairro do Leblon, e vendidas para arrecadar fundos para a causa, usada nas lapelas de paletós, e também plantada nos jardins de casas de militantes. É bastante poético que uma flor, como o cravo português, com seu significado de ente vivo, que desabrocha, seja o símbolo de uma luta. Era um código de identificação, especialmente em contextos mais inseguros, ou operações que envolvessem algum perigo, ou ilegalidade, até serem exibidas frontalmente, quando os esforços pela Abolição já culminaram na aprovação da lei:

> A pesquisa sobre as camélias do Leblon mostrou escravos do Rio de Janeiro e de São Paulo tomando partido da nova tecnologia dos trens a vapor como meio eficiente de fuga. O mesmo aconteceu por toda parte, onde quer que tivesse sido alcançado pela rede ferroviária. A própria ideia de montagem

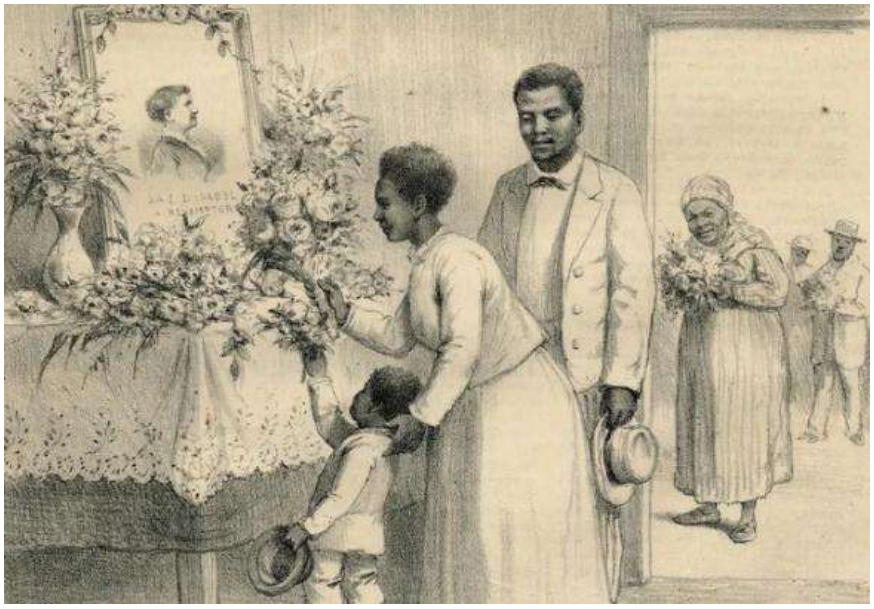
> de um underground abolicionista surgiu, possivelmente, por analogia com a então mitológica "underground railroad", ou o "caminho de ferro subterrâneo emancipador", como diziam alguns abolicionistas brasileiros, ou seja, a rota secreta através da qual os abolicionistas norte-americanos haviam propiciado a fuga de escravos do velho Sul escravista para os estados livres do Norte e para o Canadá. A importação da estratégia da "underground railroad" norte-americana, embora secreta, se evidencia nos métodos de ação e na própria gíria ou linguagem secreta abolicionista, que chamava o nosso Ceará de "Canadá brasileiro". Através do "Caminho de Ferro Subterrâneo" brasileiro seria possível a um escravo, partindo do Rio, Minas ou São Paulo, chegar são e salvo nas terras livres do Ceará, apenas passando de "estação" em "estação" e aproveitando todas as dádivas da natureza. O plano articulava a malha ferroviária então existente com as linhas de navegação fluvial a vapor e permitia chegar à Liberdade. Quem montou o esquema foi um dos maiores conhecedores da rede de transportes da época, o engenheiro André Rebouças (Silva, 2011, p. 32).

Tais esforços, inúmeros e distribuídos em rede, precisavam contar com alguma forma de reconhecimento:

> Com a proteção do Imperador, felizmente, o quilombo do Leblon nunca chegou a ser investigado, continuando a Princesa a receber calmamente os seus ramalhetes de camélias subversivas. E com isso, como se pode imaginar, crescia barbaramente o poder simbólico das camelliaceas dentro do movimento político, sobretudo das que pudessem ser identificadas como "camélias do Leblon" ou "camélias da Abolição". Na guerra simbólica que se instaura, uma ou outra vez, a Princesa ousou aparecer em público – o que era sempre notado pelos jornais – com uma dessas flores do Leblon a lhe adornar o vestido. O simbolismo estará presente até na hora da assinatura da lei, quando aproximou-se da princesa o presidente da Confederação Abolicionista, João Clapp, e lhe fez entrega, solenemente, de um "mimoso bouquet de camélias artificiais". E, logo em seguida, quando aproximou-se também o imigrante Seixas, honrado fabricante de malas, que passou às mãos da Princesa um outro belíssimo buquê de camélias. Desta feita, contudo, camélias naturais, vindas diretamente do quilombo do Leblon. Na verdade, a hoje aparentemente

> insuspeita camélia, fosse natural ou artificial, era um dos símbolos mais poderosos do movimento abolicionista. A flor servia, inclusive, como uma espécie de código por meio do qual os abolicionistas podiam ser identificados, principalmente quando empenhados em ações mais perigosas, ou ilegais, como o apoiamento de fugas e a obtenção de esconderijo para os fugitivos. Um escravo de São Paulo, por exemplo, que desse às de vila-diogo(tivesse fugido) e viesse parar no Rio de Janeiro, podia identificar imediatamente os seus possíveis aliados, já na plataforma de desembarque da Estação D. Pedro II, simplesmente pelo uso de uma dessas flores ao peito, do lado do coração. Caso o fugitivo ignorasse totalmente os princípios básicos dessa semiótica, dificilmente poderia contar com a proteção da poderosa Confederação Abolicionista, fundada em 1883, cujo programa era, simplesmente, combater o regime. A camélia era bem o símbolo da Confederação Abolicionista e de seus métodos de ação direta. Naquele tempo, usar uma camélia na lapela, ou cultivá-la acintosamente no jardim de casa, era uma quase confissão de fé abolicionista. Alguns pés remanescentes desse tempo simbólico ainda podem ser encontrados em velhos jardins da cidade do Rio de Janeiro. São documentos vivos da história do Brasil. (Silva, 2003, p. 4)

Figura 76 - ex-escravizados e camélias



Fonte: Instituto Plínio Corrêa de Oliveira

Figura 77 - Princesa Isabel portando camélia



Fonte: wikimedia

7.3 ZUZU ANGEL E O DESFILE POLÍTICO

Até em ambientes ou setores tradicionalmente apartados de uma postura mais engajada, como a indústria da moda, vemos episódios como a coleção política de Zuzu Angel, pioneira estilista brasileira e mãe do guerrilheiro Stuart Angel.

Zuzu, estilista de sucesso, viu seu filho ser preso, torturado e assassinado pela ditadura militar brasileira em 1971, e nunca se calou, tanto nacionalmente quanto a organismos internacionais, até ser também assassinada em 1976.

Zuzu expressou sua indignação e denúncias de várias maneiras, inclusive por meio de seu trabalho como estilista. Em 1971, decide fazer um desfile-protesto, com bordados alusivos a símbolos militares como tanques, quepes, uniformes e canhões, e representações de prisão e tortura como sol atrás de grades, pássaros engaiolados, manchas vermelhas e um anjo ferido, em alusão direta ao filho. A mensagem não passou despercebida e os meios de comunicação que não eram controlados pelos militares logo destacaram as manchetes: “Designer de moda pede pelo filho desaparecido” e “A mensagem política de Zuzu está nas suas roupas”. Descreveram em detalhes sua roupa de maior impacto, um vestido bordado em que ela substituiu os elementos habituais (pássaros, flores, borboletas) por símbolos de guerra.

Figura 78 - bordados da coleção Moda Política



Fonte: revista Senac

7.4 OS SÍMBOLOS ADINKRA

Um belíssimo exemplo de imagens de resistência por meio de valores culturais de afirmação de afrocentricidade, em reação à diáspora escravagista, é o conjunto de símbolos e aforismos conhecidos como Adinkra, criados pelos povos Ashanti de língua Akan da África Ocidental, onde hoje se situam Gana, Togo e Costa do Marfim.

Adinkra reúne diversos conceitos filosóficos profundos compreendidos em desenhos gráficos, de modo geral abstratos. Os símbolos representam provérbios, conceitos filosóficos e histórias. Os símbolos Adinkra possuem profundo significado ritualístico e de propagação de valores, além de embelezamento estético. Faziam originalmente dos ritos fúnebres, ao serem estampados em tecidos utilizados em funerais. Amplamente usados nas vestimentas dos reis, exibiam e reforçavam uma filosofia comunitária. Foram difundidos também a partir de outros usos, em outros suportes materiais simbólicos como o gwa (banco do rei, símbolo de realeza), o bastão do lingüista ou orador, e os djayobwe, contrapesos de ouro, usados em pesagem de mercadorias (Nascimento, 2009). Kojo (2001) descreve os Adinkra como "um sistema codificado de significados que preservam e apresentam aspectos da crença, filosofia e história do povo Asante de Gana. O simbolismo Adinkra tem um nome e um significado derivados de um provérbio, um evento histórico, atitude humana, comportamento animal, vida vegetal, formas e formatos de objetos inanimados e artificiais."

O termo Adinkra significa Adeus, porque originalmente era usado em cerimônias funerárias de reis, com panos funerários estampados com símbolos específicos. O suporte mais comum o tecido (GRID, 2025) mas os Ashanti, e posteriormente outros povos africanos diasporizados que os adotaram, também usam-nos em vestuário, joalheria, escultura, serralheria, arquitetura e monumentos funerários, e em mesmo em

programas de televisão (Appau, Kquofi e Larbi, 2015; Deng e Nanor, 2021; Google Artsand Culture, 2022; Kissi, Fening e Asanti, 2019; Koomson, 2024).

Figura 79 - símbolos Adinkra



Fonte: Lupton, 2023

Figura 80 - caixa Asante com símbolo Adinkra no topo

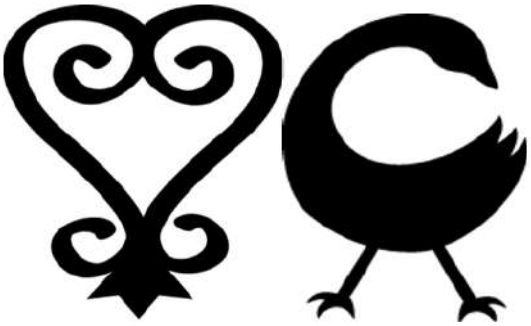


Fonte: Museu Hunteriano, foto da autora

O símbolo Adinkra mais conhecido é o Sankofa, muito utilizado em função de seu simbolismo de recuperação e valorização das referências culturais africanas. Segundo Glover (1969), significa "nunca é tarde para voltar e apanhar de novo aquilo que ficou para trás". Aprender do passado, construir sobre suas fundações. "Em outras palavras, significa voltar às suas raízes e construir sobre elas o desenvolvimento, o progresso e a prosperidade de sua comunidade, em todos os aspectos da realização humana" (Glover, 1969).

O Sankofa pode ser encontrado em duas formas diferentes; uma mais figurativa (o pássaro olhando para trás) e outra mais abstrata:

Figura 81 - as duas versões do Sankofa



Fonte: Lupton, 2023

Figura 82- Sankofa na calçada paulistana



Fonte: foto da autora

Acima, uma interpretação do Sankofa, símbolo Adinkra, gravado em calçada de São Paulo. Aparentemente uma peça de serralheria, suporte tradicional de Sankofas, foi usada para fazer uma impressão no cimento da calçada. A serralheria, ofício manual trazido ao Brasil pelos africanos escravizados, exibe constantemente o símbolo do Sankofa e pode ser encontrado freqüentemente no Brasil e em outros lugares no mundo onde essa técnica foi levada pela diáspora africana. É possível ver traços das artes e ofícios utilizando os Adinkra – especialmente o Sankofa - nos EUA (Temple, 2010), marcadamente em New Orleans (Randall, 2017) na Jamaica (Philp, 2012), na Inglaterra georgiana (UK Heritage)

Figura 83 - Sankofa em portões



Fonte: Randal, 2017

Oliveira (2016) percebe essa "contemporaneização" da simbologia Adinkra:

> Para além de seus povos, os signos adinkra costumam influenciar ou adentrar em outras sociedades pelo ideológico, padrões de consumo ou pela arte ou design. É possível adentrar na internet,em sites de pesquisa, transições dos símbolos adinkra para desenhos contemporâneos, inclusive na utilização de tatuagens corporais. Já o Sankofa é bastante utilizado associado a projetos, instituições e outras formas de identidade da população negro-africana, devido, principalmente, à associação do provérbio com a ancestralidade. (Oliveira, 2016, p.54).

Curiosamente, os símbolos Adinkra foram absorvidos pela cultura popular brasileira, sendo muito vistos em bijuterias e tatuagens, mas principalmente como elemento estético, e diversas vezes tendo sido deixado de lado seu aspecto simbólico tão profundo.

7.5 AMÉRICA ANDINA E O SACRIFÍCIO DOS MÁRTIRES

A cultura têxtil andina, e especificamente a da cultura quéchua no país que hoje conhecemos como Peru, também fala por meio de padrões que exprimem ou expressam seu ponto-de-vista do mundo. É bastante comum que uma cultura estilize elementos do mundo físico vegetal, animal e cósmico e representações humanas em seus utensílios e artefatos. O quéchua possuía um nome para a combinação de preto e branco, como se fosse uma cor, em referência aos vários padrões de elementos geométricos intercalados encontrados nos tecidos. Mas os têxteis peruanos possuem uma representação notável. O exemplo de têxtil escolhido e aqui apresentado é ímpar, como exemplo de resistência cultural e política: a execução de Tupac Amaru.

O processo de invasão, saque e conquista do Peru pelos espanhóis até o século XVlll viu diversos levantes da população local. Esta conquista colonial não se deu sem luta e sem mártires. Um destes heróis, Tupac Amaru ll, após tentar conciliação e acordos com o poder local, em 1780 chefiou um movimento de resistência que acabou por ser derrotado pelas forças do invasor, e culminou em sua morte pública exemplar. **Seu nome de batismo era outro, mas assumiu o nome de seu suposto antepassado, um imperador inca, de quem ele também trazia a vestimenta e adereços tradicionais, invocando referências culturais de resistência do passado (grifo nosso).** O escritor Carlos

Fuentes (1999) em O Espelho Enterrado, acerca da busca por uma identidade latino americana, traz um relato anônimo do que se seguiu:

> Foi levado para o meio da praça: ali, o carrasco cortou-lhe a língua e, despojado das algemas e grilhões, foi deitado no chão. Quatro cordas foram amarradas às suas mãos e pés, e estas, presas à cilha de quatro cavalos, foram puxadas por quatro mestiços em quatro direções diferentes: um espetáculo nunca antes visto nesta cidade. Não sei se era porque os cavalos não eram muito fortes, ou se o índio era mesmo de ferro, mas não conseguiram dividi-lo completamente. Depois de muito tempo, continuaram a puxá-lo, de modo que ficou no ar, num estado que o fazia parecer uma aranha. Tanto que o Inspetor, movido pela compaixão, para que o infeliz não sofresse mais, enviou uma ordem da Companhia, ordenando ao carrasco que lhe cortasse a cabeça, que foi executada. O corpo foi então levado à forca, onde seus braços e pés foram removidos... Naquele dia, uma grande multidão se reuniu, de modo que em tal multidão não se viam índios, pelo menos não com o mesmo traje que eles usam, e se havia algum, eles estavam disfarçados em capas ou ponchos. Algumas coisas acontecem que parecem ter sido tramadas e arranjadas pelo diabo, para confirmar esses abusos, presságios e superstições. Digo isso porque, embora o tempo estivesse muito seco e os dias muito calmos, o dia amanheceu tão nublado que a face do sol não podia ser vista, ameaçando chuva de todos os lados. E ao meio-dia, quando os cavalos estavam esticando o índio, uma forte rajada de vento se levantou, e depois disso um aguaceiro fez com que todo o povo, e até mesmo os guardas, recuassem às pressas. Esta foi a causa dos índios dizerem que o céu e os elementos sentiram a morte do Inca, que os desumanos e ímpios espanhóis estavam matando com tanta crueldade. ...Assim terminou José Gabriel Topar Amparo [...]. (Fuentes, 1999, p. 306-307).

Como o Quechua é uma cultura de tradição oral, eventos históricos não possuem registro escrito conhecido, mas permanecem lembrados a partir do registro imagético graficamente estilizado em padrões têxteis. Tupac Amaru foi imortalizado num belíssimo e intrincado padrão que representa a história de sua execução pública pelos conquistadores: um corpo íntegro puxado por pés e braços atados a quatro cavalos. Seguem três variações de representação têxtil estilizada do episódio:

Figura 84 - Execução de Tupac Amaru



Fonte: antiquepatternlibrary

Figura 85 - Execução de Tupac Amaru



Fonte: antiquepatternlibrary

Figura 86 - outro padrão para esquartejamento de Tupac Amaru



Fonte: antiquepatternlibrary

Figura 87 - pintura contemporânea no Museu Inca



Fonte: Museu Histórico Regional de Cusco

7.6 AUSTRÁLIA E AS HISTÓRIAS NA AREIA

Adaptável, o ser humano encontrará soluções para rabiscação em qualquer parte do globo terrestre. Se há escassez de papel ou lápis para manter sua tradição ou costumes, usa-se materiais rabiscadores alternativos. Até a areia pode virar suporte, quando se vive no deserto:

> Em muitos grupos aborígenes australianos, histórias são contadas enquanto se faz desenhos na areia. Isso geralmente é feito por mulheres ou meninas.Às vezes, as histórias são episódios da vida real. Outras vezes, são mitos. Elas sempre se referem a lugares específicos na região da Austrália de onde o grupo vem. Para um grupo pequeno, pode-se simplesmente fazer as figuras na areia enquanto se conta a história enquanto os outros observam e ouvem.Esta é uma história muito sagrada para muitos grupos na Austrália e deve ser contada solenemente e com reverência. O termo "walkabout" refere-se a uma curta jornada, a pé, que os aborígenes australianos de dez anos fazem para visitar um local sagrado ou para se afastar da rotina diária e se conectar à vida tradicional. "Billabong" refere-se a uma poça d'água ou a um pequeno braço de um rio maior (Pillars, 2015, p.45)

Podemos supor que as riquissimas culturas das etnias indígenas no Brasil possuem exemplos semelhantes, mas não foram encontradas na literatura referências de práticas de storytelling com desenho simultâneo. Esta lacuna permanece como sugestão de estudo e pesquisa.

7.7 POVOS INUÍTES: CORTAR AO CONTAR HISTÓRIAS

No contexto das Yup´ik.da cultura Napaskiak e outros grupos inuítes, a tela de desenho são a neve e a lama. A forma de transmissão de conhecimento e a cultura é por meio do Story Knifing, traduzido aqui como Entalhando ou Cortando Estórias. As meninas Yup´ik transmitem suas lendas e cultura desenhando ou talhando histórias com uma faca na lama e na neve. Usavam tradicionalmente uma faca decorada, esculpida

em madeira de lei, chifres de caribu ou até mesmo presas de morsa. Hoje em dia podem ser de metal ou plástico. As facas de talhar histórias são dadas às meninas quando crianças, e elas, por sua vez, as passam para outras meninas quando atingem a puberdade. Entrevistas mostram mulheres mais velhas demonstrando o uso de facas de talhar histórias e relembrando as horas passadas durante a infância contando histórias com as amigas. Aparentemente, era comum dizer às amigas: "Vamos cortar histórias" e passar horas contando e desenhando histórias na lama ou na neve.

Há uma tradição de "desenhar histórias" ao redor do mundo. Existem contos bastante simples que são desenhados ou esboçados em um quadro ou papel grande pelo contador de histórias enquanto ele fala. Os ouvintes observam o desenho se desenrolar, com todos os seus diferentes símbolos, formando uma imagem única, maior e coerente. A combinação de ouvir, observar e antecipar cria uma fórmula que ajuda a tornar a história ainda mais memorável. Isso pode fazer mágica na sala de aula – esboçar um esboço enquanto lemos uma história, um poema ou outro texto.

7.8 OS VERSOS CASSÚBIOS

Por fim, em seu livro sobre as práticas de diversas culturas ocidentais e orientais ao narrar histórias por meio de desenhos, que vão sendo traçados à medida que a narrativa avança, Pellowski (2005) cita os Versos Cassúbios ou Cassubianos, da região da Pomerânia. Estes consistem em um quadro com diversas imagens, e uma música correspondente que deve acompanhá-lo. Eles têm origem no período em que as autoridades prussianas faziam um esforço ativo para eliminar a língua (e conseqüentemente a cultura) cassubiana, e podem ser vistas no Museu Kassubiano em Kartuzy, na Polônia.

Os versos iniciam quando alguém começa a desenhar as imagens a que a música se refere: As imagens ficam em uma pauta musical, daí terem recebido o nome de Notas.

Figura 88 - KaszëbsczéNótë ou notas cassubianas



Fonte: kartuzy.pl

O gráfico acima é uma interpretação contemporânea, e muito provavelmente a música era cantada e desenhada segundo a forma mais tosca e menos detalhada da versão da figura 89, representada mais abaixo. A música de nome Kaszëbsczénótëé entoada à medida que os desenhos vão sendo traçados simultaneamente, e é uma espécie de jogral ou desafio com um aspecto lúdico, porque é definido por uma complexidade crescente: os versos são cantados de forma direta, e depois de trás pra frente, na ordem inversa. O etnógrafo polonês Oskar Kolberg fez o registro mais antigo da canção, como forma de entretenimento, em 1846:

> "[...] o cantor, ao listar os objetos abrangidos por ela [a canção], desenha-os um a um com giz sobre a mesa, batendo o ritmo com a outra mão."

A letra em si é bastante simples, infantil, e vai aludindo aos símbolos desenhados na sequência:

Isto é curto, isto é longo, esta é a capital da Cassúbia.
Estes são baixos, estes são violinos, isto significa Cassúbia.
Isto significa Cassúbia, baixos, violinos,
curto, longo, esta é a capital da Cassúbia.

Isto é uma pá, isto é um poste, estes são pinheiros,
um forcado de esterco.
Pinheiros, um forcado de esterco, pá, poste, isto
significa Cassúbia, baixos, violinos,
curto, longo, esta é a capital da Cassúbia.

Isto é reto, isto é torto, esta é a roda traseira de uma carroça.
A roda traseira de uma carroça, reta, torta,
pinheiros, um forcado de esterco, pá, poste,
isto significa Cassúbia, baixos, violinos,
curto, longo, esta é a capital da Cassúbia.

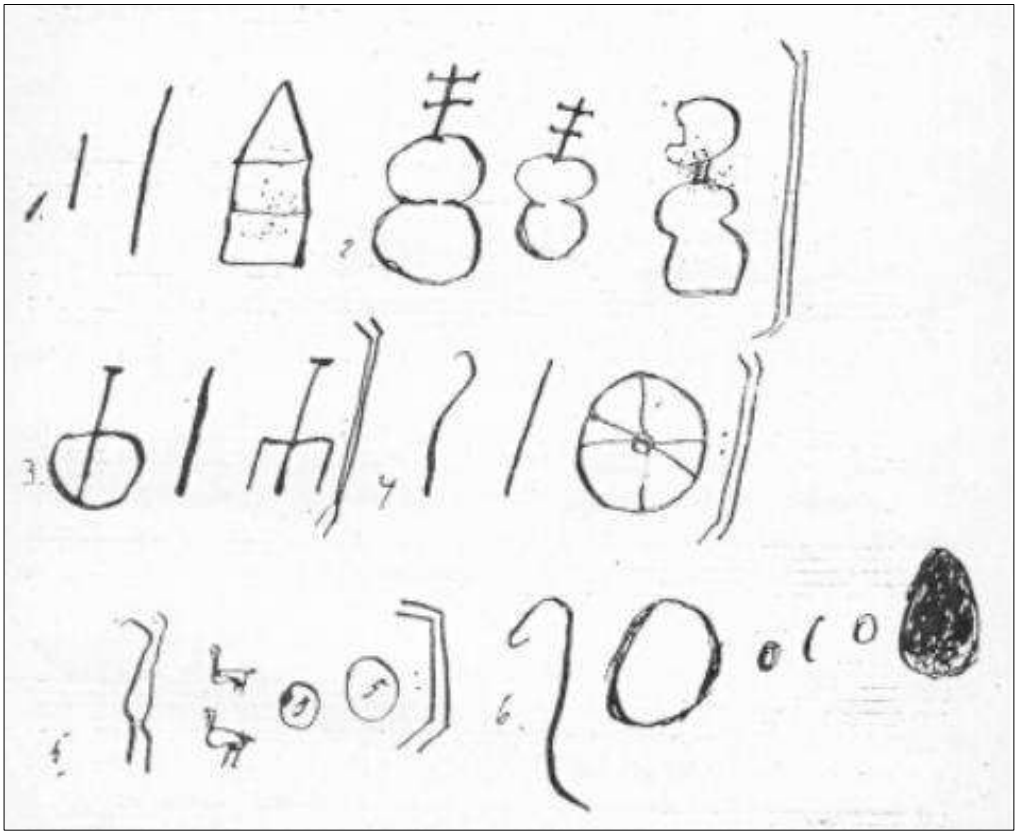
Estes são ganchos [enxadas de batata], estes são pássaros,
estas são meias-troikas prussianas.
Um gancho, um pássaro, uma meia-troika,
uma roda traseira de carroça, reta, torta,
pinheiros, um forcado de esterco, uma pá, uma vara,
denota Cassúbia, baixos, uma rabeca,
curta, longa, esta é a capital da Cassúbia.

Isto é um jugo, isto é um boi, isto é inteiro, e isto é metade.
Inteiro, metade, um jugo, um boi,
um gancho, um pássaro, uma meia-troika,
uma roda traseira de carroça, reta, torta,
pinheiros, um forcado de esterco, uma pá, uma vara,
denota Cassúbia, baixos, uma rabeca,
curta, longa, esta é a capital da Cassúbia.

Segundo a tradição, as Notas Cassubianas desempenharam um papel importante nos esforços para preservar a identidade e a cultura locais. No final do século XIX, as pressões da germanização eram sistematicamente organizadas, manifestando-se, entre outras coisas, na retirada da língua polonesa – e suas variações e dialetos locais - das escolas e da vida pública. Curiosamente, a música originalmente era alemã e foi traduzida para o cassubiano, e deu origem a essa tradição de resistência que perdura e é símbolo da persistência cultural.

Nos dias de hoje tanto o grupo étnico quanto o idioma cassubiano têm seu lugar garantido, legitimado, mas as Kaszëbsczé note permanecem no cerne da tradição e ainda é tradicionalmente entoada em festas e casamentos.

Figura 89- notas cassubianas arcaicas



Fonte: kartuzy.pl

Estes episódios contam histórias de povos ou indivíduos que encontraram na imagem uma forma de persistir, reafirmar valores, personagens, episódios históricos. Às vezes o símbolo é usado para esconder, ou preservar à luz do dia alguma coisa que somente alguns deveriam perceber. Ou é bastante vigoroso em seu significado, mas vai perdendo força com os processos de diáspora. Símbolos surgem e desvanecem, identidades vêm e vão. Momentos históricos evoluem e se transformam, mas a força que um símbolo carrega é algo universal, para explicitar ou encobrir, e caminha junto com a raça humana.

8 LINGUAGEM VISUAL E REPRESENTAÇÕES ÉTICAS

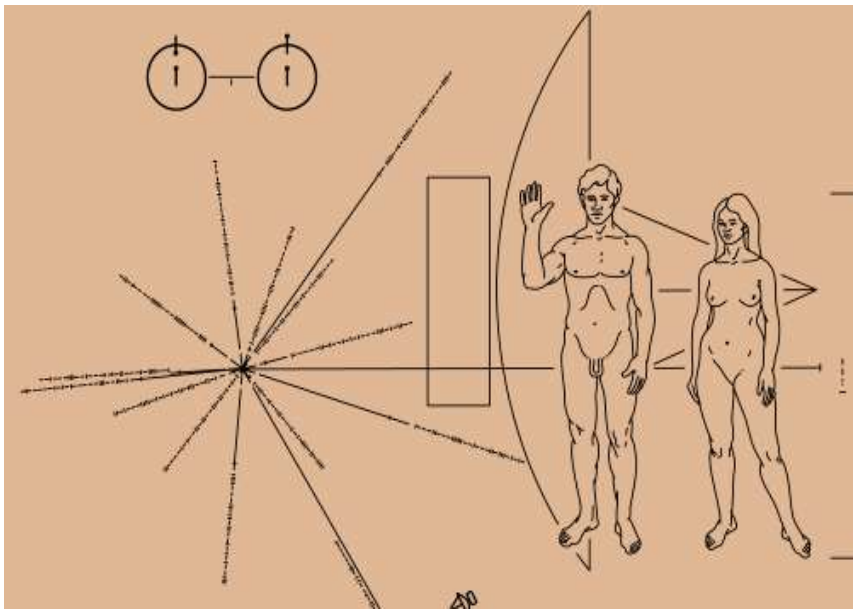
> Adotando a abordagem de Mitchell (1995) à representação, que a vê como sempre sendo "de alguém, por alguém, para alguém", atenção especial é dada às implicações de que tipo de histórias são contadas, para quem são contadas e de quem as conta.
>
> Pode ser chocante perceber, precocemente na vida, que a cultura em que você nasceu ou onde está imerso não guarda nenhuma representação positiva ou genuína para você:
>
> Desde o momento em que você nasce, cada pedaço de madeira e pedra, cada rosto, é branco. Como você ainda não viu um espelho, supõe que também o é. É um grande choque, por volta dos 5, 6 ou 7 anos, descobrir que a bandeira à qual você jurou lealdade, assim como todas as outras pessoas, não jurou lealdade a você. **É um grande choque ver Gary Cooper exterminando os indígenas e, embora você esteja torcendo por Gary Cooper, que os indígenas são você (grifo nosso).** É um grande choque descobrir que o país que é o seu local de nascimento, ao qual você deve sua vida e sua identidade, não desenvolveu, em todo o seu sistema de realidade, nenhum lugar para você (Baldwin, 1966, p. 98).

Tão importante **quanto** representar conteúdos, é **como** representá-los. O criador gráfico deve buscar um lugar de neutralidade e escuta, de forma a evitar vieses e representações em que os indivíduos ou grupos não se enxerguem retratados, ou pior, se vejam caricaturados ou estereotipados.

De forma similar ao campo das linguagens falada e escrita, é necessário cuidado e atenção ao representar graficamente pessoas, culturas e grupos, especialmente os minoritários, periféricos e/ou que sofreram algum grau de apagamento. Quanto mais o representado for periférico, historicamente subjugado, ou de menor inserção no tecido social, maior o perigo de incorrer em representações deturpadas ou caricatas, e de perpetuação de estereótipos. A reflexão é necessária, de forma a não reproduzirmos culturas dominantes acriticamente.

A imagem abaixo é a de uma placa elaborada e enviada ao espaço sideral que visa travar contato com vida extraterrestre inteligente. Se por acaso um ET recebesse e decodificasse esta mensagem, pensaria que os habitantes da Terra são caucasianos, homens maiores que mulheres, homens em gesto ativo com mulheres mais passivas, etc, e talvez se surpreendesse, ao chegar à Terra, com a real e enorme diversidade que compõe nossa realidade como coletivo de seres humanos.

Figura 90 - representação de homem e mulher para ETs



Fonte: SETI

Aplicada ao contexto de governo, a linguagem visual tem potencial para tornar a transmissão de informação oficial a partir da esfera governamental mais acessível ao montante da população brasileira, dado o fato de que esta linguagem é quase universal. Em um país com altíssima taxa de analfabetismo e semi-alfabetizados, esta abordagem que independe de letramento é uma boa coadjuvante da comunicação. Ela amplia o leque de compreensão ou compreensibilidade, aumentando assim o número de indivíduos que a comunicação eficaz é capaz de atingir. Tornar compreensíveis certos conteúdos é uma condição de

possibilidade para que mais pessoas possam ser responsivas e participar mais ativamente da sociedade. sendo um mecanismo de promoção de inclusão e justiça social. A linguagem visual pode atingir mais pessoas diretamente, superando desníveis e assimetrias de informação, em alguns aspectos, melhor do que a expressão lingüística convencional. Estes aspectos serão desenvolvidos mais adiante ao vermos as experiências narradas na intervenção em saúde pública dinamarquesa, no evento multireligioso espanhol, e nas falas de Christine Hogan, Tina Magazzini e Lucia Nass.

8.1 LiNGUAGEM VISUAL E REPRESENTAÇÃO DE MINORIAS

Num mundo de imagens digitais e representações amplamente acessíveis online, a visibilidade de grupos não-normativos ainda demanda esforço para alcançar legitimidade, também em termos de representação de imagem. Fica clara, a partir da pesquisa iconográfica, a importância da produção ou, ao menos, da validação por parte do representado, de forma a evitar caricaturas e distorções. Isso é particularmente importante ao tratar de grupos estigmatizados socialmente, como por exemplo ciganos, muçulmanos ou migrantes de países periféricos para o norte global, como no exemplo a seguir.

Magazzini (2021), no livro Metodologia Visual em Estudos de Migração, divide a representação em duas categorias principais: a representação política e a representação artística. A primeira versa em torno de capacidade de eleger representantes, o que é a própria definição de cidadania, e o que significaria representação política "legítima". Em sentido mais amplo, ela invoca a definição de Hanna Piktin de uma representação política "legítima" como ato de tornar as opiniões, preferências e interesses de cidadãos "presentes" em processos de

formulação de políticas públicas, fazendo, assim, o representador-e-representado, "presente novamente" na arena política (Pitkin, 1967).

Um segundo modo de ver seria a representação artística, no mundo das artes, literatura, teatro, performance, poesia, pintura, fotografia, desenho etc:

> Uma representação envolve a capacidade de alguém ou alguma coisa simbolizar, retratar, ou "trazer à mente por meio de uma descrição" (Paulson, 2015 p. 237). Da mesma forma, W. J. T. Mitchell referiu-se à representação como sinais usados para expressar outra coisa: a criação de símbolos que representam ou tomam o lugar de um conceito, um objeto ou uma relação (Mitchell, 1995, p.32).
>
> O que a representação política e a artística têm em comum, e o que acontece com a representação quando uma expressão artística visa capturar, refletir ou expressar uma identidade ou história (o que Pierce chamou de objeto) que é política? Ao "representar" e narrar histórias e experiências de minorias que tradicionalmente foram silenciadas ou ignoradas, o artista ou curador deve buscar algum tipo de representação política? E se sim, como?

Ainda Magazzini: na Europa contemporânea, histórias e representações de migração e de minorias "alterizadas", como os ciganos ou os muçulmanos, são geralmente formatadas sem a participação ou as vozes ativas daqueles que são o *objeto* de tais histórias, as próprias minorias. Isso, por sua vez, fomenta uma representação desumanizada e frequentemente ameaçadora de "outros", que resulta no que foi denominado como "amnésia seletiva" (Magazzini, 2021).

Magazzini entende como essenciais três categorias para uma representação legítima: a "representação de", a "representação por" e "representação para", detalhadas a seguir.

"Representação de", quais histórias ou imagens, e como contá-las:

A “Representação de” é uma dimensão complexa, que inclui tanto o objeto/história que estão sendo representados, bem como os meios pelos quais são representados. Magazzini propõe um modelo de relação triangular entre a pessoa que faz a representação, a representação em si, e o público ou espectador, ressaltando que a representação é tanto um meio de comunicação – o representador precisa passar por ela, de forma a chegar ao espectador, mas também um obstáculo, apresentando a possibilidade de mal-entendido, erro ou pura falsidade. Questões de privacidade e confiança entre o representador e o representado claramente têm um papel crucial na forma de moldar como as histórias são representadas.

“Representação por”: Quais Vozes Moldam a Narrativa;

Embora interligada às histórias representadas (a representação "de"), uma questão distinta diz respeito à agência do "criador" — as pessoas responsáveis

pela representação em si (a representação "por"). Embora representações de migrantes, refugiados e minorias sejam abundantes na grande mídia, raramente os contadores de histórias são as próprias minorias.

> Embora sejamos sempre uma minoria, precisamos entender o que significa ser privado de voz e de certo controle sobre a construção da identidade, e como isso influencia direta e indiretamente a formulação de políticas, por exemplo. Acho importante que tenhamos nosso próprio espaço para discutir como podemos nos unir na diversidade que enfrentamos; discutir o fato de que o multiculturalismo é nossa realidade cotidiana e como essas questões afetam nossa solidariedade, identificações étnicas entre países e grupos, dialetos e assim por diante. Precisamos ter um espaço para negociar, reinventar e também argumentar: não é que vamos chegar a uma única resposta "verdadeira", mas é importante que este seja um espaço para discutir essas questões sobre identidade e fornecer a base para respostas plurais (entrevista com refugiado em Magazzini, 2021, p. 284)

A “representação para”, criação de cultura e conhecimento para quem?

Seguindo com Magazzini: Como Mitchell aponta em seu ensaio sobre Representação, o “receptor”, ou “observador” de qualquer tipo de representação, tem que ser necessariamente uma(s) pessoa(s): “Podemos representar coisas apenas para pessoas. [...] Posso representar um homem com uma pedra, ou uma pedra com um homem; mas seria muito estranho falar em representar uma pedra ou um homem para uma pedra.” (Mitchell, 1995, p. 1).

A representação, tanto em seu âmbito político quanto artístico, está profundamente enraizada em um conjunto de códigos e acordos sociais que a tornam significativa e compreensível para o "público". Quem é esse público — ou pelo menos para quem a representação é criada e visa atingir, de acordo com seu criador — pode, por sua vez, nos ajudar a compreender a própria representação. Algum instituto ou documentário que aborde questões como identidade minoritária e migração está se engajando em ativismo político, mesmo que implicitamente?

A representação artística é vista como uma referência importante para a transformação de conceitos distorcidos:

> A cultura tem uma dimensão importante de responsabilidade social. A cultura é o único campo transformador no contexto romani, porque em todos os outros discursos dominantes — como os principais sobre moradia, emprego, saúde e educação — os ciganos são contextualizados principalmente como um "problema". É quase impossível manobrar nesses contextos quando se deseja mobilizar qualquer tipo de empoderamento ou inspiração. Por enquanto, a cultura parece ser o único campo em que os ciganos são contextualizados de forma mais positiva. Particularmente quando se trata de anticiganismo, a cultura é, na verdade, o campo transformador por excelência. De fato, quando os ciganos finalmente se apropriam de sua própria imagem e conseguem criar contra-argumentos, contra-imagens e contra-propaganda de si mesmos, o poder transformador das artes e da cultura se torna evidente para todos (entrevista com cigano em Magazzini, 2021, p. 288)

Para ao final concluir sobre a responsabilidade política da arte e cultura:

> Migração e minorias étnicas são um tema de investigação que, nos últimos tempos, tem recebido grande cobertura da mídia e atenção política; uma atenção que tem sido freqüentemente polarizadora e tem feito um uso instrumental e/ou seletivo dos dados disponíveis (Rigo, 2018). Nesse contexto, há um senso geral de que é importante e, de fato, urgente ir além das formas tradicionais de comunicar, se não de realizar, pesquisas sobre migração e etnia. O uso de imagens e expressões artísticas como ferramentas para produção de conhecimento, conscientização e agência certamente não é novo, assim como não é novo analisar que tipo de espaços, realidades e oportunidades de colaboração e intercâmbio existem entre acadêmicos e o mundo da produção visual, artística e cultural. A produção cultural está sendo cada vez mais reconhecida como uma ferramenta poderosa — mais do que apenas palavras impressas — para influenciar percepções e atitudes sobre migração e minorias, mas o papel da representação artística em contribuir para a produção de conhecimento sobre minorias permanece subteorizado e controverso. Experiências experimentais contemporâneas sobre as realidades de migrantes e minorias oferecem uma oportunidade particularmente rica para explorar como a narração de histórias sobre e por grupos tradicionalmente silenciados pode se tornar mais "pública" e acessível por meio de institutos culturais — ou, vice-versa, como a experiência artística e arquivística pode informar a pesquisa (Magazzini, 2021, p. 302)

Sturken e Cartwright (2009) exemplificam o uso gráfico do estereótipo do "outro", que não tem rosto, e sequer parece muito humano:

> Estereótipos islamofóbicos reduzem personagens muçulmanos a brutos antiéticos, reservando complexidade moral e sutileza de caráter para seus protagonistas ocidentais. O Islã e o Oriente Médio servem como cenários esboçados contra os quais o protagonista americano aparece. Um pôster da quarta temporada da série (de televisão norte americana) Homeland demonstra esse uso de muçulmanos como "o outro" (Sturken e Cartwright, 2009, p. 117).

Figura 91- pôster da série Homeland



Fonte: Sturken e Cartwright, 2009

> Vemos os olhos azuis brilhantes, o lenço vermelho na cabeça e o cabelo loiro da agente da CIA Carrie Mathison (Claire Danes) em detalhes ressaltados, sua cor e expressão contrastando com um mar cinzento de outras pessoas, uma multidão anônima de mulheres, cada cabeça castamente coberta, cada rosto virado para o outro lado. Apenas Mathison mostra seu rosto, apenas Mathison é representada com complexidade e detalhes.Laura Durkay escreveu no Washington Post que o pôster evoca uma "Chapeuzinho Vermelho loira e branca, perdida em uma floresta de lobos muçulmanos sem rosto" (Sturken e Cartwright, 2009, p. 118).

Hogan (2007) também identifica responsabilidades éticas e questiona o papel do comunicador visual em termos do impacto que este produz:

- Grandes questões emergem desta observação da forma rápida, direta e profunda com que os humanos percebem imagens.
- Quais são as obrigações éticas dos comunicadores em relação ao uso de imagens poderosas ou impactantes?
- Até que ponto os impactos emocionais podem ser amplificados ou reduzidos por diferentes escolhas de ilustrações e disposição dos elementos em uma página?

- Há modos pelos quais a linguagem visual incentiva a exploração emocional superficial em vez de um exame analítico cuidadoso? (Hogan, 2007, p. 189)

Portanto, a comunicação e suas linguagens (compreendida aí a Linguagem Visual) deve refletir padrões éticos, empoderar e beneficiar mais pessoas, diminuir a assimetria de informação e desequilíbrio de poder entre expert e leigo, entre quem comunica e quem é comunicado, entre organização e indivíduo. Menos "falar a" e mais "falar com". A abordagem dialógica reduz o desequilíbrio de poder e autoridade que favorece grandes organizações sobre o usuário.

Hogan, no mesmo livro, em vários momentos convida o facilitador à reflexão sobre a ética da própria ação de facilitação com minorias ou multicultural, independementemente da técnica utilizada:

- Estou sendo convidado a trabalhar como facilitador apenas para "carimbar" políticas que já foram planejadas?
- A organização para a qual trabalhei pratica o que prega? Por exemplo, a organização está envolvida em proselitismo indireto, mesmo que diga que não está?
- O que devo fazer quando a "cultura local" é opressiva para certas pessoas?
- O que devo fazer quando o conhecimento ou as práticas locais são prejudiciais à saúde e ao bem-estar dos participantes?
- Haverá igualdade de gênero? As mulheres se sentirão à vontade para falar?

- O que você deve fazer se for convidado para jantar com figuras de autoridade que, segundo você, oprimem a população local?
- Pergunte-se: quem realmente está se beneficiando com este exercício?
- Quero fazer parte de um processo meramente formal quando este apenas finge promover a participação e o empoderamento?
- Como posso interpretar com precisão e honestidade, sem acrescentar ou omitir nada? (Hogan, 2007, pp. 15, 98, 99, 197, 298)

As questões envolvendo representações éticas serão retomadas nas seções FG como inclusão, FG e diversidade, FG e diálogo em contexto multicultural e FG e Desafios éticos ao fazer uma Facilitação Gráfica.

9 LINGUAGEM VISUAL, COMUNICAÇÃO EM GOVERNO E CIDADANIA

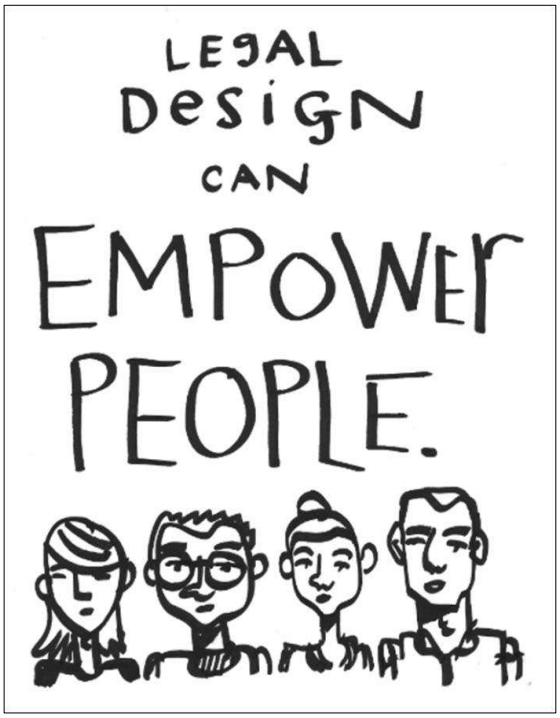
9.1 LEGAL DESIGN E VISUAL LAW

Visual Law ou Legal Design, como design aplicado ao direito, é uma técnica que vem sendo cada vez mais utilizada para o aprimoramento da comunicação em documentos oficiais da Administração, especialmente – mas não somente - no âmbito do Judiciário. Os conceitos de Legal Design e Visual Law se referem, respectivamente, à "união entre Direito, Design e a tecnologia" e à aplicação de "elementos visuais na diagramação dos documentos jurídicos" com o propósito de otimizar a experiência do usuário e o engajamento do leitor (Bolesina, Lemes, 2022, p. 156). Em comum com a FG, buscam lançar mão de texto simplificado e elementos visuais para promover o entendimento do cidadão dos atos administrativos, processos e documentos jurídicos. Atores envolvidos no universo da linguagem do mundo do direito vêm buscando soluções para melhorar a comunicação entre ente público e cidadão. A proposta do Direito Visual é a de funcionar como ferramenta de promoção de democrática, de empoderamento do cidadão, com a premissa de que o Direito não deve funcionar como barreira, limitação, separação, ser voltado para todos e para a coletividade, o Visual Law torna-se um Instrumento para se aproximar do cidadão, diminuindo a assimetria de informação e, em última análise, de poder.

Historicamente, o marco inicial do LD é o livro Law By Design, de Margareth Hagan, lançado em 2017. Hagan Já havia cunhado o termo Legal Design em 2013, a partir das práticas experimentadas em seu laboratório na Universidade de Stanford, e que o livro de 2017 vem aprofundar e consolidar. Ela defende que o LD é a aplicação do design centrado no ser humano e voltado ao mundo do direito, para tornar

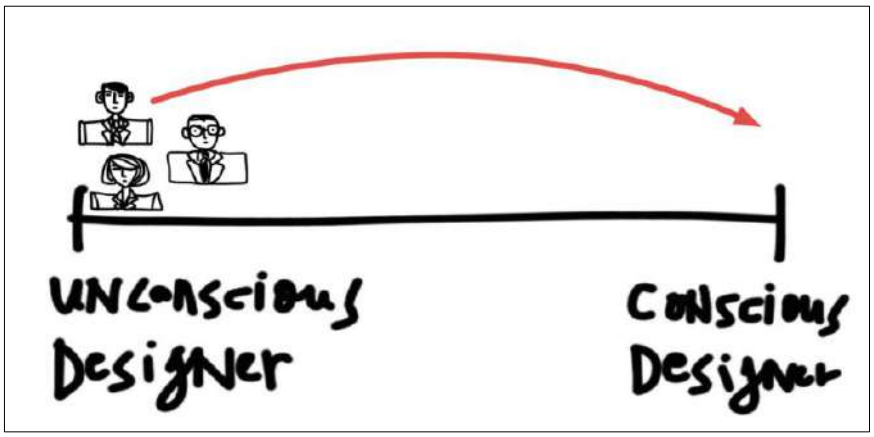
sistemas e processos jurídicos mais intuitivos, claros e eficientes. Propõe pensar e planejar documentos com empatia: quem vai receber a informação? Quem é o público alvo? Adota a abordagem colaborativa e multidisciplinar, lançando mão de elementos como infográficos, fluxogramas, vídeos, storyboards, bullet points, ícones, etc.

Figura 92 - Legal Design pode empoderar pessoas



Fonte: Law by Design, 2013

Figura 93- processo de conscientização



Fonte: Law by Design, 2013

Hagan propõe que os planejadores e designers devem sair do estado de baixa consciência e alcançar uma postura mais consciente, de mais atenção às vozes dos usuários, com experimentação e testes de feedback, planejando e criando serviços, desenvolvendo tecnologia, políticas e sistemas legais com base no que foi apontado pelas necessidades do público-alvo.

> Legal Design é um movimento para fazer o sistema legal funcionar melhor para as pessoas. Diz respeito à melhoria do sistema legal em várias frentes: torná-lo mais acessível aos leigos que precisam usá-lo para resolver seus problemas financeiros, imobiliários, familiares e de saúde; profissionais corporativos, que o usam em contratos, litigância e condução de negócios; e tomadores de decisão/formuladores de políticas, pessoal de governo, que os usam para definir padrões, manter interesses econômicos sob *accountability*, e fazer cumprir direitos e obrigações. O propósito do legal design é de desenvolver uma abordagem centrada no ser humano, participatória, para reformar o sistema legal (Compagnucci, 2021 p. 5).

Direito Visual: menos juridiquês, mais inclusão

Um caso emblemático do uso de elementos visuais aplicados à gestão e formulação de política pública é o da cartilha chamada Vendor Power (CUP, 2009).

9.2 O GUIA VENDOR POWER

A partir da constatação de que o comércio de ambulantes de rua em Nova Iorque apresentava um alto grau de descumprimento das regras estabelecidas para seu funcionamento, em 2009 um consórcio formado pelo Urban Justice Center, o Center for Urban Pedagogy e a designer

Candy Chang se debruçou sobre a questão e chegou à conclusão de que deveria desenvolver uma cartilha visual para melhor orientação e esclarecimento. À época, um ambulante poderia ter que pagar uma multa de mil dólares se estacionasse a mais de 45 centímetros do meio-fio. Ao buscar entender as causas do problema, chegaram à conclusão de que este ramo de atividade na cidade de NY é majoritariamente formado por imigrantes, que tinham conhecimento limitado de inglês, ou tinham conhecimento da língua mas demonstraram dificuldade para entender os termos legais ou o ”juridiquês”, o jargão técnico do Direito. Tais cidadãos muitas vezes desconheciam o regulamento e suas pesadas multas em caso de descumprimento, ainda que desejassem agir conforme o regramento, mas por vezes não sabiam como. Ao mesmo tempo, a polícia responsável por aplicar as multas nem sempre tinha o conhecimento técnico necessário, e eventualmente achacava os ambulantes, extorquindo-os.

Com essa constatação, o grupo desenvolveu uma cartilha cujo conteúdo descia a minúcias totalmente descritas visualmente, com informações redigidas nos idiomas mais falados pelos vendedores de rua de Nova York. O produto final foi impresso no formato de um folheto grande, dobrável e portátil, que foi distribuído pela equipe voluntária do projeto. Da mesma forma, produziram material informativo que apresentasse definições técnicas graficamente fáceis de entender. Após sua adoção a taxa de legalização e conformidade com a legislação subiu enormemente.

> Em 2009, o Street Vendor Project colaborou com a CUP e a designer Candy Chang para criar o Vendor Power, um panfleto e pôster dobrável que decifra as regras e regulamentos para os mais de 10.000 vendedores ambulantes de Nova York. O pôster usa gráficos simples e texto mínimo — nos cinco idiomas mais falados entre os vendedores ambulantes de Nova York — para explicar algumas das leis mais violadas, com o objetivo de ajudar os vendedores a entender seus direitos e evitar multas desnecessárias. (CUP, 2009)

Salta aos olhos a preocupação em traduzir toda a informação relevante em elementos gráficos. A partir do sucesso da iniciativa, inúmeros

documentos foram repensados em termos visuais, disseminando a ideia de que a forma clara e inteligível da legislação e providências necessárias é um mecanismo de promoção de empoderamento e cidadania.

O folheto é dividido em dois blocos distintos, um sobre os direitos dos ambulantes, e o segundo, sobre a legislação relativa à atividade. A primeira parte, "Conheça Seus Direitos", oferece quatro instruções claras para vendedores quando forem abordados pela polícia. Cada seção tem uma ilustração que pode ser compreendida por pessoas sem conhecimento ou baixo letramento de língua escrita.

Figura 94- pranchas da cartilha Vendor Power



Fonte: CUP, 2009

1. Tire uma foto ou vídeo do seu carrinho. Você pode usá-los no tribunal.

2. Obtenha os nomes e números dos distintivos da polícia.

3. Registre uma queixa se a polícia violar seus direitos ou for desrespeitosa.

4. Compareça ao tribunal. Se não comparecer, você será multado em valor maior.

A seção também traz informações sobre como interagir com lojistas e seguranças, e em que casos a polícia pode legalmente exigir que os vendedores se retirem. A segunda parte, ”Conheça A Lei”, apresenta ao ambulante o regramento básico sobre a atividade na cidade de Nova York, quase inteiramente com ilustrações. É minucioso ao inclur medidas e regras específicas em relação aos aspectos físicos da calçada e do entorno dos vendedores. Sean Basinski, ex-diretor executivo do Street Vendor Project e advogado, conta que o guia foi criado visando ajudar os vendedores a lidar com outros envolvidos e com as questões mais prementes, e também com o assédio que estes enfrentavam.

Figura 95 - pranchas da cartilha Vendor Power

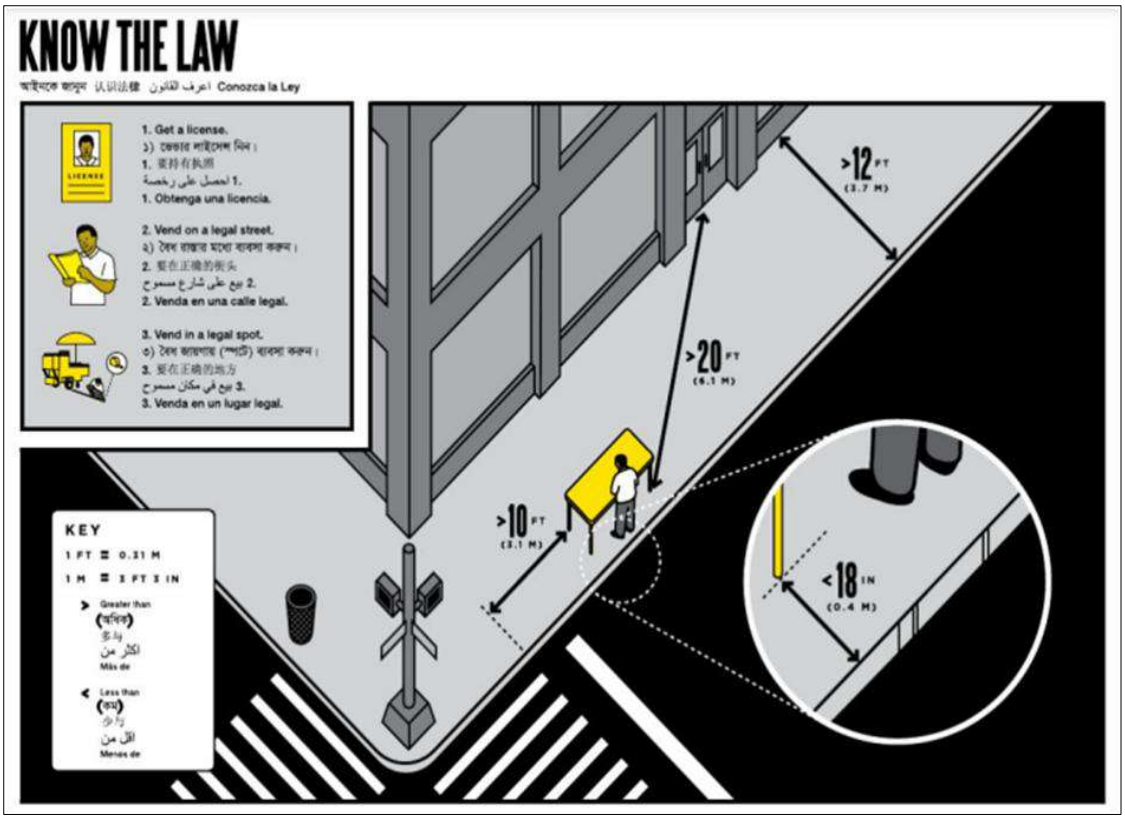
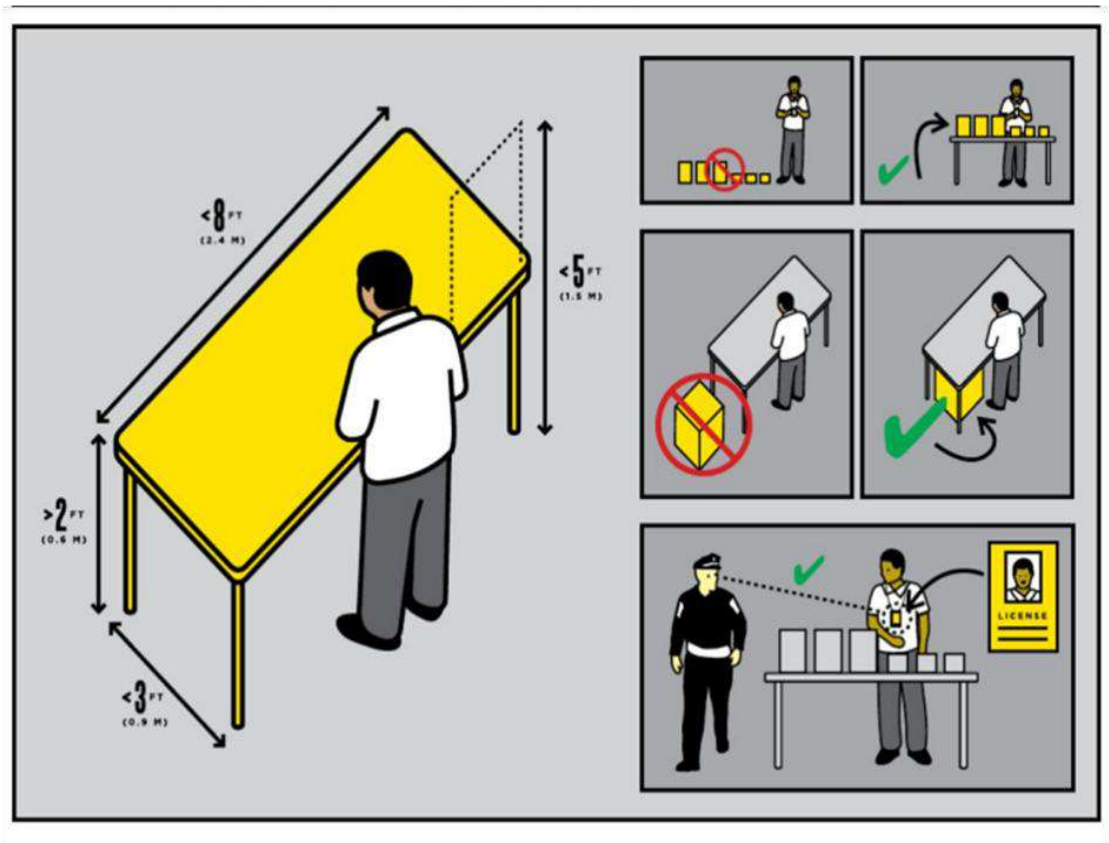


Figura 96- pranchas da cartilha Vendor Power



Mohamed Attia, Diretor Executivo do Street Vendor Project e ex-vendedor ambulante na cidade de Nova York, reforça a necessidade do guia, com base em suas próprias experiências como vendedor.:

> Quando recebi o guia pela primeira vez, foi super útil. Quer dizer, como vendedor, como um vendedor comum, é superdifícil e complicado entender as regras e regulamentos que regem as vendas. [...] Então, sim, o Guia do Poder do Vendedor explica algumas regras básicas que se aplicam a qualquer pessoa, a todos os tipos de vendedores, então foi muito útil para mim entender. E, a partir de hoje, para o nosso trabalho no Projeto Vendedor Ambulante, isso nos ajuda muito, porque quando saímos e conversamos com os vendedores, muitos deles não têm ideia de todas as regras e regulamentos. Eles conhecem um pouco sobre eles, mas não todos, e isso também os prejudica às vezes, assim como seus negócios, porque às vezes eles trabalham em um lugar onde é legal e onde seguem as regras e regulamentos, e os policiais vême dizem: "Você não pode ficar aqui, você tem que ir embora". Então, a menos que o vendedor realmente entenda quais são seus direitos e responsabilidades, é muito difícil argumentar e desafiar os policiais quando eles vêm e fazem

> isso. Então, esse guia nos ajuda muito quando saímos e entramos em contato com os vendedores. Nós entregamos esse guia e explicamos a eles, em um longo folheto que recebem do departamento de defesa do consumidor, o que isso significa na vida real. Então, isso mostra o quão útil ele é. Mohamed diz que, em sua experiência, "a maioria dos vendedores aprende com o guia" (Zeigler, 2020, p.33).

Zeidner (2020), em sua dissertação Ferramentas para Insurgência, analisa as cartilhas em visual Law – em especial a Vendor Power –, que ela chama de agentes promotoras de educação popular e planejamento urbano transformador. A partir de diversas entrevistas com envolvidos, desenvolvedores, usuários, etc. ela desvenda testemunhos preciosos, em primeira pessoa, de práticas e percepções. Fortemente influenciada por Paulo Freire e a Pedagogia do Oprimido, Zeidner combina Educação Popular e planejamento urbano, ao descrever o Vendor Power como ferramenta que utiliza a educação popular para abordar relações desiguais de poder e regulamentações urbanas complexas relacionadas ao planejamento urbano.

A atividade de vendedor ambulante, tanto em New York como em muitos outros lugares, é uma das primeiras ocupações econômicas de imigrantes recém chegados. Tal grupo é bastante heterogêneo, muitas vezes sem conhecimento da língua local, pulverizado e não-representado, portanto vulnerável. Para Zeidner, o guia explicitamente toma partido do lado mais fraco:

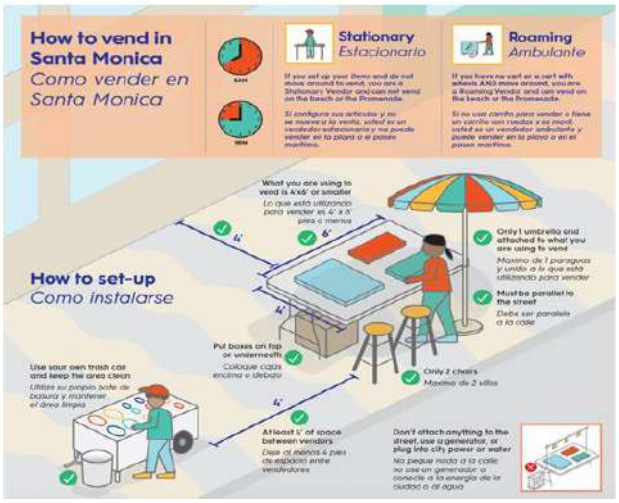
> A primeira seção (Conheça seus Direitos) foi elaborada e funciona como uma ferramenta para que os vendedores o utilizem ao navegar em sistemas formais, como lidar com policiais e se preparar para o tribunal. A seção para aliados visa angariar apoio ao movimento e se opor a regras, regulamentos e tratamentos injustos, atuando como componente "de oposição" à insurgência. Não há nada de neutro ou imparcial no guia. Embora vise ajudar os vendedores a navegar pelas leis existentes, ele apresenta uma narrativa clara que apoia a missão da defesa do Projeto, e se

> opõe às regras e regulamentos anti-vendedores na cidade de Nova York (Zeidner, 2020, p. 28).

Impactos e resultados do Guia

Dezesseis anos após o lançamento, o guia é distribuído até hoje, e outros guias elaborados posteriormente se inspiram em seu modelo, agora também em plataformas digitais:

Figura 97 - Guia para vendedores de rua em Santa Monica



Fonte: Zeidner, 2020

A multa de estacionamento irregular foi diminuída de 1000 dólares para 500 dólares, em consequênciada mobilização dos ambulantes.

O guia possibilitou que os ambulantes tivessem um instrumento de apoio para se salvaguardarem e confrontarem multas equivocadas:

> Uma vendedora que vendia nozes cristalizadas relatou que a polícia não conhece as leis, e usou o guia para explicar por que a multa que estavam tentando lhe dar estava incorreta, porque eles alegavam que ela estava muito perto de uma faixa de pedestres, mas medindo a partir de um local incorreto. As ilustrações claras do guia a ajudaram a se defender da multa com os policiais. Os resultados e impactos do guia, particularmente sobre os vendedores ambulantes de Nova York, foram cruciais para a compreensão do papel mais amplo

> das ferramentas de educação popular no enfrentamento de regulamentações urbanas complexas e para a compreensão de como elas podem impactar relações de poder desiguais. Além disso, a criação de guias que imitam aspectos do Guia do Poder dos Vendedores por agências governamentais formais é um impacto interessante que foi levantado durante as entrevistas (Zeidner, 2020, p. 35).

Hoje, com os avanços tecnológicos e criação de novos modelos de negócio, podemos imaginar que aplicativos como Uber, Ifood e similares tenham tomado a preponderância como atividades econômicas de populações que têm mais dificuldade de se inserir no mercado de trabalho formal, ou pela própria precarização do trabalho. Tais grupos provavelmente se beneficiariam de iniciativas semelhantes.

9.3 INICIATIVAS DE DIREITO VISUAL NO BRASIL

Figura 98 - FG sobre Inovação Jurídica



Fonte: acervo Sidan Orafa

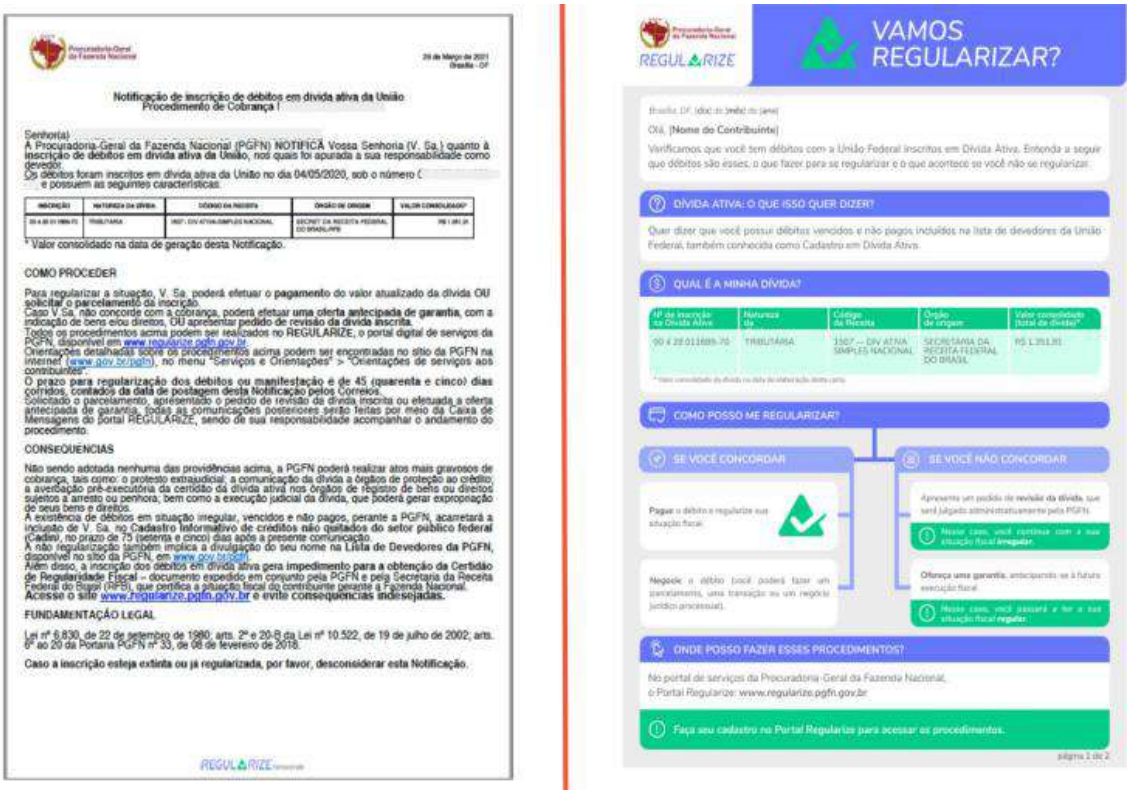
Facilitação de autoria de Sidan Orafa, elaborada em evento de promoção de inovação jurídica, também abordando o Visual Law.

Diversos tribunais no Brasil instituíram Laboratórios de Inovação, impulsionados pela necessidade de enfrentar o chamado "juridiquês". Ainda somos muito afetados, na máquina pública, pela tradição do uso de termos rebuscados que implicam em compreensão reduzida. A partir do entendimento que um conteúdo mais claro é promotor de cidadania e administração mais eficiente, diversas iniciativas pipocaram de Norte a Sul, nas esferas federal, estadual e municipal. No âmbito de governo brasileiro, vários produtos de comunicação divulgam e utilizam as recomendações do Direito Visual, e diversas iniciativas são produzidas e divulgadas em artigos (Coelho e Holtz, 2020; Oliveira e Pires, 2023; Britto e Cruz, 2021; Carlotto et al, 2022; Cabanellas e Eça, 2021. AMAGIS, 2020)

O Manual de Linguagem Simples da Camara dos Deputados, a Cartilha Cidadã do TRE-PR, e o Guia de Linguagem Simples TJRS, são bons exemplos destes produtos. Vários documentos oficiais de informação e orientação ao cidadão, considerados "duros" e carecendo de melhoria na capacidade de esclarecimento, passaram por tratamento de texto e visual, resultando em ganho considerável à administração e ao cidadão. Essa melhoria pode ser metrificada e comprovada por números, como no Aviso de Inscrição de Débitos na Dívida Ativa da União, da Procuradoria Geral da Fazenda Nacional. A PGFN compartilhou dados dos impactos da notificação no ano de 2022: De janeiro a maio: aproximadamente 2,2 milhões de notificações foram geradas com o modelo antigo; e de junho a novembro cerca de 3,3 milhões de notificações foram geradas. Após a implantação do novo modelo, foi de 35% o número do aumento dos pedidos de revisão e de 70% foi o aumento de casos em que o contribuinte pagou voluntariamente a dívida, e a conclusão a que se

chegou é de que isso ocorreu pelo fato de que o cidadão usuário pôde melhor compreender o que estava em jogo, e agir de acordo com o que era solicitado. O aumento nos números atesta que muitos contribuintes, dispostos a regularizar suas dívidas, não o faziam, pois não sabiam como. A mudança no design do documento, a partir das técnicas de Linguagem Simples e Direito Visual, criaram um modelo mais mobilizador e empático, capaz de aumentar os pedidos de revisão e os pagamentos voluntários.

Figura 99 - modelos antigo e atual de notificação



Fonte: PGFN

O próprio INMETRO tem um caso de sucesso, em que um documento de notificação de autuação foi remodelado em forma e conteúdo. O novo modelo é muito mais amigável, e usa diversos elementos gráficos e

visuais para "limpar" e "clarear" a informação: o cidadão encontra a informação relevante, compreende o que lê e como deve agir.

Figura 100 - modelos antigo e atual de notificação



NOTIFICAÇÃO DE AUTUAÇÃO

11 de abril de 2023.

NOTIFICAÇÃO DE AUTUAÇÃO

Referência: Processo Inmetro - RS 52602.001517/2023-35

Notificamos Vossa Senhoria de que foi instaurado procedimento administrativo contra a empresa acima referida, lavrado(s) pela Representação do(a) Inmetro - RS, conforme cópias anexas do(a) Auto de Infração número(s):
- 3180532

Os autos do processo poderão ser examinados neste Setor Jurídico.

Informamos que o prazo para apresentação de defesa é de 10(dez) dias a contar do recebimento do presente, a ser encaminhada a Sede do(a) Inmetro - RS, em Porto Alegre, na AV. BERLIM, 627 , Bairro São Sebastião, informando, necessariamente, a qualificação do defendente e número do Auto de Infração e/ou processo, consoante descrição acima.

Sendo o que nos cumpria notificar, subscrevemo-nos.

Atenciosamente.

NOTIFICAÇÃO DE AUTUAÇÃO

Processo IMETRO-SC 52602.000007/2023-31 de 02 de julho de 2023.

O Instituto de Metrologia de Santa Catarina - IMETRO/SC abre um processo administrativo contra

MOTIVO

Identificamos a(s) irregularidade(s) descrita(s) no auto de infração em anexo.
Número do Auto de Infração: 3210053

COMO SE DEFENDER?

Você poderá apresentar a defesa por escrito em até 10(dez) dias, contados da data de recebimento desta notificação. Na defesa, informe:

1 Nome do órgão que o notificou: IMETRO-SC;
2 Nome, CPF e assinatura;
3 Número do Processo e do(a) Auto(s) de Infração.
4 Motivo da defesa.

IMPORTANTE

Você deve enviar uma cópia do seu documento de identificação junto com a defesa. E se você estiver representado por procurador, não esqueça de encaminhar a procuração.

PARA ONDE ENVIAR?

Envie sua defesa para IMETRO-SC, em São José, na R. DO IANO, 1701 , bairro Nossa Senhora do Rosário, CEP 88110-803.

DÚVIDAS?

Envie para inmetro-sc@inmetro.sc.gov.br ou ligue para (0XX48) 3381-5200

Fonte: INMETRO

O IRIS, Laboratório de Inovação e Dados do Governo do Ceará, referência nacional em Linguagem Simples e parceiro do INMETRO, produziu um Guia Iris de Simplificação e Direito Visual, em que apresenta os conceitos e sugere modelos de oficinas (IRIS, 2021), e oferece as Pílulas de Direito Visual em seu site, cada uma delas abordando um aspecto ou aplicação (IRIS, 2020)

Figura 101 - Pílulas de Direito Visual



Fonte: IRISLab

O LabLuz, Laboratório de Inovação do TJCE, vem promovendo diversos experimentos de simplificações em processos e documentos no âmbito da Justiça estadual, em seus cinco anos de existência. Figuram aqui duas iniciativas focadas no Direito Visual.

A primeira narra a criação de um folheto de apoio ao documento jurídico da esfera penal, que informa ao apenado - o cidadão que está cumprindo pena - a respeito do processo de progressão/regressão de regime. A progressão de regimes busca permitir que os condenados transitem gradualmente entre os regimes fechado, semiaberto e aberto, incentivando sua reintegração à sociedade Essa progressão é baseada no comportamento do condenado, por meio do uso prescrito da tornozeleira eletrônica, e no cumprimento de uma fração determinada da pena, e tem por objetivo principal a reintegração gradativa e segura do sentenciado à sociedade, incentivando a ressocialização e desencorajando a reincidência criminal (De Jesus, 2023).

Mas esta lei é uma via de mão dupla: se o apenado descumprir requisitos (como por exemplo deixar a tornozeleira descarregar) ou cometer infrações, fica sujeito ao endurecimento do regime. Dessa forma, precisa ter clareza sobre o que é permitido ou proibido. O documento tem

objetivo de informar ao apenado as condições necessárias ao abrandamento do regime, bem como as proibições que implicam em regressão. Foi constatada a alta taxa de descumprimento de regras e falta a audiências, fato que foi em parte atribuído ao baixo nível educacional da população carcerária brasileira, que muitas vezes enfrenta dificuldades para entender as normas impostas durante a progressão de regime. Como narra Carmo, o próprio vocabulário utilizado ("comutação de pena", "cautelar de recolhimento domiciliar", "equipamento de monitoramento eletrônico", "audiência admonitória") acaba fazendo com que informações importantes sejam perdidas, gerando ao apenado mais confusão do que esclarecimento (Carmo, 2024, p.3).

Figura 102 - Folheto para regime aberto (frente)

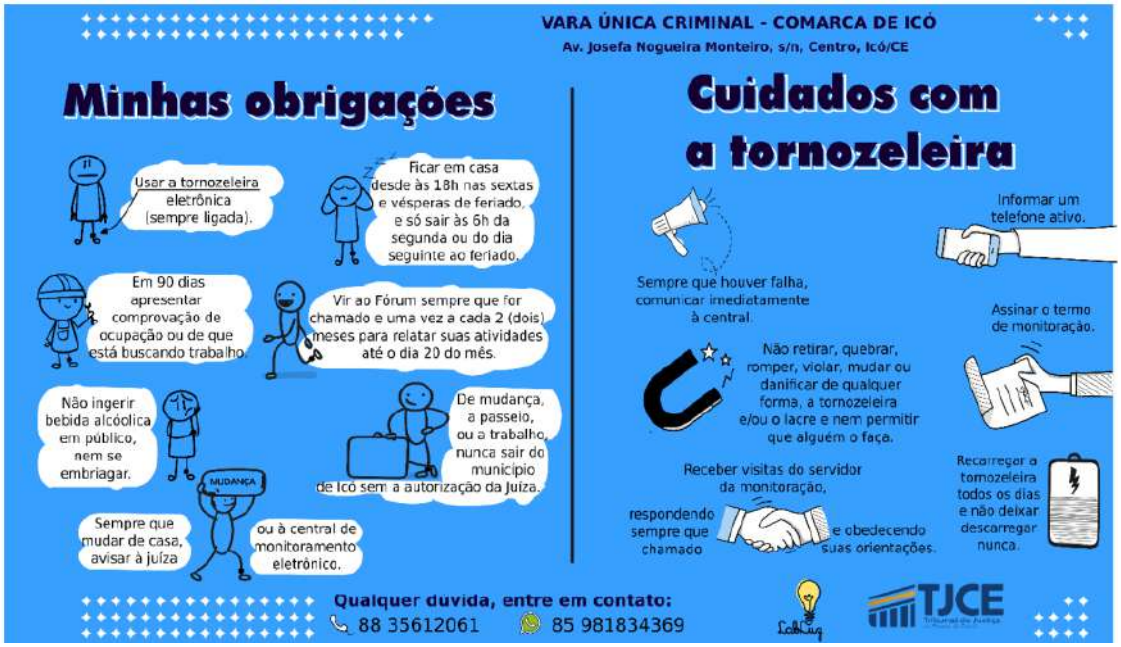


Fonte: Carmo, 2024

Para Carmo, "os impactos positivos se estendem para o Poder Judiciário, que observa uma maior eficiência processual, e para os apenados, que têm contemplados direitos fundamentais, assim como se sentem mais orientados e incluídos." (2024, p.1)

Após a implementação do uso do folheto nas audiências, foram constatados ganhos significativos tanto para a redução na taxa de regressão de pena, ausência de regressões por descuido, ganho de eficiência para o Judiciário, com menos processos a lidar e facilitação do processo de orientação, quanto aspectos subjetivos como um impacto bastante positivo sobre a confiança e a motivação dos apenados para seguirem as condições impostas.

Figura 103 - Folheto para regime aberto (verso)



Fonte: Carmo, 2024

O segundo caso, mais recente e geograficamente abrangente, versa sobre a criação do Banco Nacional de Imagens do Judiciário Brasileiro, traduzindo conceitos complexos em termos e imagens acessíveis, inclusivas e éticas. (Carmo, 2025). Em 2023 o TJRJ fez uma provocação aos demais tribunais, visando a criação de um banco nacional de linguagem simples e imagem do poder judiciário, com vocabulário visual unificador, inédito e colaborativo do Direito, que alcançasse uma padronização de simbologias, ampliação da acessibilidade informacional, que levasse a uma nova ética comunicacional no judiciário com a mudança de cultura institucional. Em um projeto colaborativo e

interinstitucional, o LabLuz desenvolveu em paralelo um conjunto de imagens relativas ao universo do direito, e um aplicativo colaborativo que permitisse amplo acesso e co-participação. O conteúdo foi desenvolvido de forma cooperativa e o aplicativo possui formulário específico objetivando que qualquer pessoa mande sugestões ou propostas de melhoria. Cada termo apresenta uma imagem, um texto explicativo e a justificativa para escolha dos elementos gráficos. As imagens usadas procuraram seguir uma "ética do traço", com representações visuais que busquem garantir clareza e neutralidade. Cada ícone seguiu critérios:

> Inclusão representativa (diversidade de corpos e contextos); neutralidade simbólica (sem reforço de estereótipos); traço humano e acessível. A comunicação visual é o ponto de alavancagem, a modernização da linguagem é o movimento e o resultado é a promoção da dignidade da pessoa humana (Carmo e Rodrigues, 2025).

É interessante notar que a maioria esmagadora de demandas que chegam ao LabLuz vêm por meio de juízas. Um único magistrado é mais sensível às demandas de humanização do judiciário local (comunição verbal)[2]

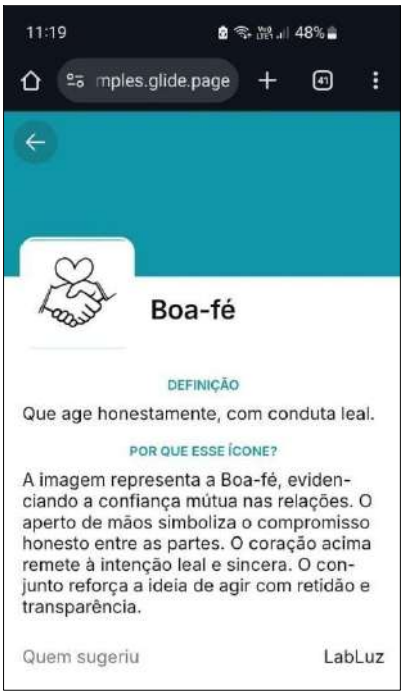
[2] Fala de Welkey Costa do Carmo em oficina no Dia de Linguagem Simples no Inmetro em 16/10/2025

Figura 104 - homepage do Banco



Fonte: Carmo e Rodrigues, 2025

Figura 105 - exemplo de termo no Banco



Fonte: Carmo e Rodrigues, 2025

Figura 106 - formulário para sugestões



Fonte: Carmo e Rodrigues, 2025

Sidan Orafa, facilitador gráfico e responsável pelo desenvolvimento das imagens, além da expertise em FG, tem uma formação e prática em análise de sistemas, o que lhe dá uma visão analítica, em camadas, uma percepção aguçada para estruturar e relacionar elementos. Ele considera que também usa essa lógica visual de construção de informação para fazer desenho de serviços, ao se deparar com os casos do TJCE. Então, com a proposta de introduzir imagens ao falar do judiciário, entenderam que estavam criando um novo vocabulário para que ele se expresse à população, e o quanto era importante que tal vocabulário nascesse menos contaminado de estereótipos. "São simples ícones, mas a aplicação disso em larga escala, de maneira padronizada dentro de um sistema, pode mudar muita coisa, ou pode ser janela para muita coisa mudar. Por que o Judiciário fala por palavras, não por imagens" (comunicação pessoal). Especificamente sobre o processo de elaboração das imagens do banco e

seus aspectos éticos, Sidan conta que lançaram mão de estratégias muito bem definidas sobre como, porque e onde usar elementos visuais nos documentos jurídicos. Tais estratégias servem não a um propósito estético, mas a um objetivo estratégico e institucional. Cada traço, cada escolha, cada decisão carrega uma intenção comunicacional e ética, sempre pensando em aproximação e humanização, inclusão e representatividade. Há uma intencionalidade muito clara ao usar, por exemplo, um triângulo com ponto de exclamação para chamar a atenção em um enunciado falando sobre lugar ou prazo a cumprir. Considera importante ter uma sensibilidade do olhar para fazer representações não-excludentes. Houve uma preocupação consciente no desenho do processo de treinamento da IA para fazer representações não-excludentes. Uma IA foi treinada a partir de prompts para gerar um conjunto de imagens para o Banco. A preocupação com a-generidade foi conduzida por meio de prompts bem definidos, de forma a evitar estereótipos e dar um tratamento ético à imagem. Definiram 5 tipos de prompts diferentes, dependendo do tipo de termo jurídico, cada um deles carregando tais diretrizes e parâmetros visando não-exclusão. Parametrizaram a questão ética, por exemplo, ao construir figuras neutras. Evitaram usar todo tipo de marca gráfica ou elementos que pudessem indicar distinção de gênero. Essa escolha foi guiada pela consciência de que a iconografia jurídica histórica tende a reforçar o estereótipo de poder masculino. A IA foi direcionada a não usar gravatas, ternos, colarinhos, quaisquer elementos corporais que indiquem gênero nas representações humanas. As figuras foram construídas com um desenho simplificado, de forma a assegurar que qualquer pessoa de qualquer identidade possa se reconhecer**, ou pelo menos não se sentir excluída pelas imagens**. E em outros trabalhos, ao fazer as FGs, Sidan tem esse cuidado com representações humanas. A figura humana, num contexto genérico (em que não está focado em uma pessoa específica), Sidan normalmente não retrata um gênero, mas usa figuras a-gênero, para que qualquer pessoa consiga se identificar com a figura ou idéia que está sendo retratada, e não somente

um grupo particularizado. Isto poderia gerar um sentimento de exclusão, de alguém não se ver representado, o que ele evita até mesmo por convicções pessoais, a partir de um incômodo íntimo com qualquer forma de segregação.

10 FACILITAÇÃO GRÁFICA COMO FERRAMENTA

Do conjunto de recursos usados pelos laboratórios, a Facilitação Gráfica é uma ferramenta de diálogo, disseminação e retenção de conhecimento, e é amplamente usada em ações de planejamento, educação, fixação e transmissão de informação. A FG é usada para interpretar a informação falada ou escrita em linguagem visual, facilitando apresentações, reuniões de processos de gestão, de projetos, aulas etc, por meio da "tradução" para a linguagem visual, e disposição geralmente em papel de imagens do conteúdo que está sendo apresentado de forma oral, de modo a produzir um painel gráfico relativo ao conteúdo que foi exposto.

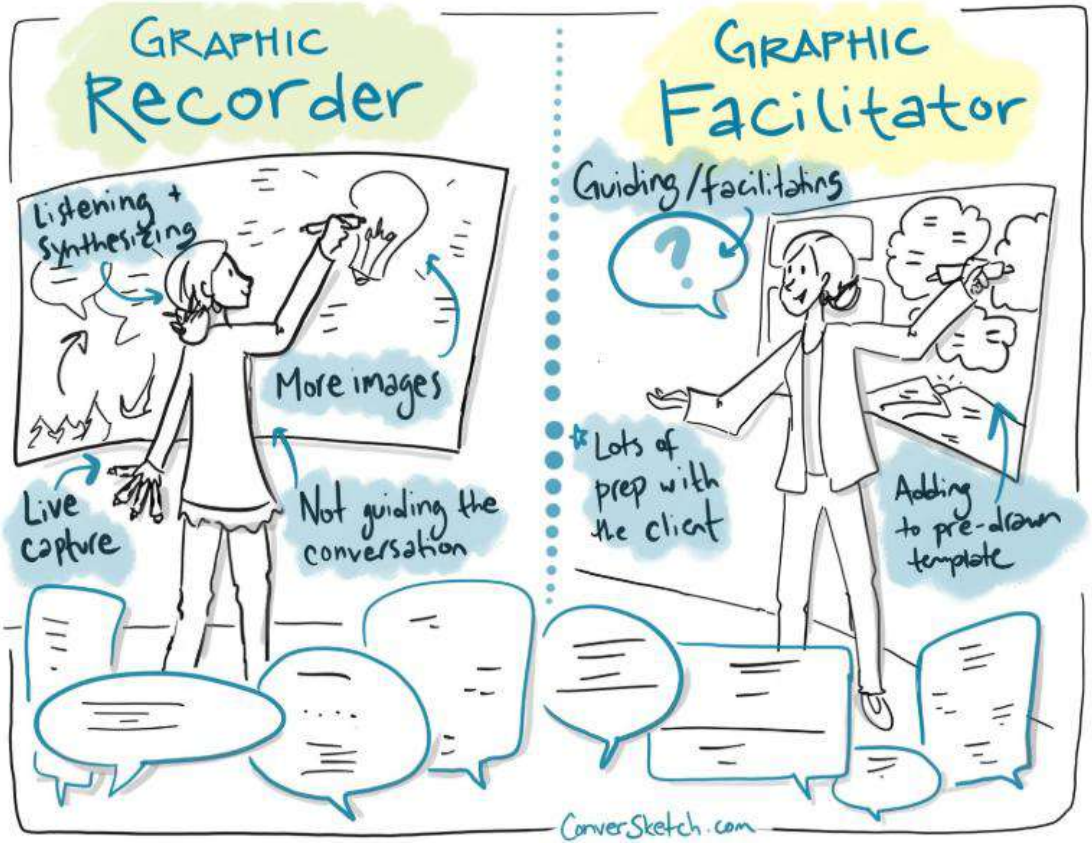
Não à toa é importante instrumento na "caixa de ferramentas" usada por tais núcleos de inovação. Delas, é a ferramenta escolhida por mim como meio de trabalho, e que irei explorar e aprofundar.

A FG vem sendo usada (ao menos com este nome e conjunto de princípios) a partir da década de 70, como técnica de apoio à apresentação, planejamento e tomada de decisão, em seu começo, inicialmente na esfera empresarial (Margulies, 2007; Sibbet, 2016). Esta forma de usar a linguagem visual é usada em processos de inovação organizacional e de gestão de forma geral, (Brown, 2014; Dean-Coffey, 2013; Espiner, 2018), na administração pública (Medeiros*et al*, 2018; ZIMMERMAN, 2021), para diminuir barreiras culturais (Sandholdt, 2022) como dignificante de diversidade de culturas (Hogan, 2007; Tyler *et al,* 2005; PIPPI, 2016), e tradicional ferramenta de apoio à educação (Pillars, 2015; Hautopp; Orngreen, 2018; Hautopp, 2022) bem como importante ferramenta em arteterapia (Winkel,2012; Edwards, 2018). A FG é uma aplicação da Linguagem Visual, traduzindo o discurso falado ou escrito em elementos visuais.

Ana Palu entende a FG como o processo de sintetizar e ilustrar a informação que chega, sem julgar, tentar interpretar ou modificar o conteúdo que é apresentado. Isto, porque a informação está, em primeiro lugar, a serviço de um grupo. O facilitador escuta, e o que é ouvido cria uma sinapse, acontece um registro na mente. Então, esse registro tem de estar de acordo com o que o espectador (do evento) ouviu. Se não, cria um ruído e não há o aprendizado. Antes de finalizar, o trabalho passa pela validação e aprovação do cliente, que é o demandante, o conhecedor da informação, que pode avaliar se a escrita está adequada à representação do que se quer contar. Eventualmente o cliente propõe alterações que considera mais adequadas, e vão sendo feitos ajustes.

Há quem, como Agerbeck (2017) diferencie Registrador Gráfico de Facilitador Gráfico. Ela argumenta que é uma prestação de serviços de naturezas diversas e percebe esta diferença principalmente nas duas formas de interação. Como Registradora, não lidera ou direciona a conversa, e acha que seus gráficos tendem a ter mais ilustração, que de certa forma já foram em parte co-criados no contato prévio. Quando assume o papel de Facilitadora, interage mais com o(s) participante(s), guiando o processo. Assim, o Registrador seria mais conduzido, focando inteiramente na captura visual, enquanto que o Facilitador conduz.

Figura 107 - diferença entre Registrador e Facilitador Gráfico



Fonte: Loosetooth

Para fins desta tese, assumiremos os termos que aparecem na literatura - facilitação gráfica, registro gráfico, design de informação, metáfora visual e anotações visuais, entre outros - como sinônimos, uma vez que todos compartilham as mesmas particularidades e usam os mesmos elementos de registro considerados relevantes para esta discussão.

A FG,de modo geral, visa a:

- representar visualmente ideias de forma rápida e clara.
- Solucionar problemas
- Transmitir informações complexas
- Traduzir conteúdo em imagem para permitir discussão aprofundada;

- Compreender contextos no todo e no detalhe
- Organizar e agrupar em blocos idéias, percepções e pensamentos
- empoderar grupos por meio da representação visual;
- aclarar conteúdos a grupos;
- garantir que todos estejam "na mesma página";
- engajar os participantes e chamar sua atenção;
- estimular a participação ativa;
- nivelar conhecimento;
- dar escuta a todos os participantes;
- tornar conteúdo intangível em tangível;
- encontrar soluções;
- conectar e sintetizar informações;
- deixar registrado um processo de articulação de pensamentos

Winkel (2012) esclarece como funciona a criação de uma FG:

> Um Facilitador Gráfico (às vezes chamado de Planejador Visual, Ilustrador Estratégico ou Registrador Gráfico) trabalha geralmente em tempo real no local com um grupo de qualquer tamanho. Ele escuta atentamente o conteúdo do encontro ou evento enquanto este está acontecendo e interpreta, reflete e documenta o processo, por meio de desenhar em um mural. São usados papel e materiais simples. Algumas vezes um quadro-branco ou papel grande sobre mesas também são úteis, dependendo do tamanho do grupo e layout da sala. O Facilitador tipicamente se prepara para o encontro pregando grandes folhas de papel na parede. Quando o evento começa, o facilitador escuta os símbolos e metáforas expressadas pelo grupo e os traduz em imagens usando canetas hidrográficas e giz pastel. Os murais têm geralmente 1.20 cm de altura por 1.80 a 300 cm de comprimento, ainda que possam ser maiores ou menores, dependendo da necessidade. No mural, o facilitador sintetiza idéias, processos e temas-chave do grupo e organiza informação complexa em estruturas visuais signidicativas. Um facilitador declarou: "os membros do grupo me vêem desenhando... isto os transforma para algo mais

> significativo e tagarela, eles ficam mais focados. Isso vem e vai, entre eu e o grupo. Eu sou testemunha, facilitador, e guia no processo do grupo. Sou uma pessoa mais calada e um pouco distante fisicamente. Posso não falar muito. Quero que o grupo se desdobre de sua própria forma; falo em alguns momentos, posso descrever o que ouvi quando estou desenhando.Quando demonstro empatia pelo que o grupo está expressando, é como se mover em novas direções. Isto flui naturalmente se estou presente e sintonizado com as necessidades e interações do grupo (Winkel, 2012, p.13)

10.1 O PROCESSO DO FACILITADOR GRÁFICO

O facilitador gráfico Dan Roam sintetiza graficamente em quatro etapas seu processo de trabalho:

1. OLHAR:

Por meio da escuta sensível, voltada para o externo, apreende as manifestações do grupo. Estes, de modo geral, vêm de modo desconcatenado, como imputs "soltos";

2. VER

Por meio da empatia e sintonização, ainda voltada para o externo, compreende os grupos ou grupamentos de inputs e como estes fazem sentido em conjunto;

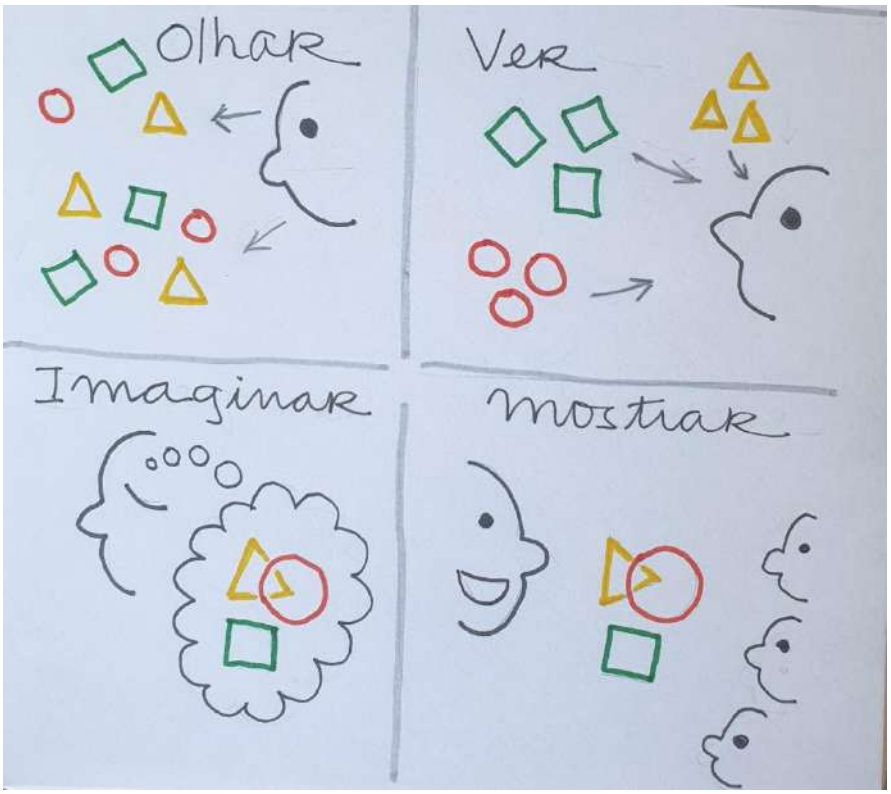
3. IMAGINAR

Agora invertendo o processo e se voltando para dentro, imagina formas de melhor representar os elementos e suas relações;

4. MOSTRAR

Por fim, registrar fisicamente (geralmente em superfície de papel) e apresentar o que foi elaborado.

Figura 108 - as quatro etapas de Roam



Fonte: adaptado de Roam, 2009

Agerbeck (2004) descreve sua sequência de ação:

1. Escutar. Ouvir o grupo como um observador externo, reunindo pontos e detalhes em um nível meta, acima das políticas do grupo.

2. Pensar. Pensar sobre quais informações e qual nível de detalhe são mais relevantes para facilitar o grupo e decidir o que será colocado no mapa (e o que será excluído).

3. Organizar. Organizar a conversa, dando-lhe estrutura, usando o pensamento crítico e as habilidades espaciais para criar uma imagem completa e integrada.

4. Desenhar. Desenhar imagens e símbolos para criar argumentos e atrair as partes visuais e emocionais do nosso cérebro, adicionando estrutura de apoio por meio de cores, setas e agrupamentos.

Ainda em Winkel, uma outra facilitadora descreve o fluxo de seu processo:

> Eu interpreto dinâmicas organizacionais por meio do que seleciono para desenhar. Meu processo interno foi amadurecendo com os anos – isso é uma parte verdadeiramente ardilosa do meu papel. Não posso cair na tentação de tentar documentar tudo no flip-chart, todo o conteúdo que o grupo discute. Não sinto que isto adicione muito valor, ou pelo menos não é meu foco ou meu talento. São as nuances de decidir qual conteúdo ignorar e o que capturar que faz o mural fluir. Eu sou um vaso; escuto cuidadosa e empaticamente a informação que escuto do grupo; processo, reflito a respeito e finalmente traduzo em imagens. Reflito de volta o que aconteceu na sala. (Winkel, 2012, p.14)

Para estabelecer o campo em que a FG vai se dar, e para encontrar representações fidedignas, a facilitadora Ana Palu procura entender previamente o que é importante para o grupo retratado. Sempre se pautará por quem são, qual é o objetivo do trabalho, conversado antes do evento, de forma a se organizar e preparar. Faz pesquisa sobre quem será representado. "Não dá pra tirar da cartola algo que você não vive." A pesquisa em bancos de imagens não é eficaz, estes são muito reducionistas, estereotipados, com um olhar muito americano e europeu e não chegam até nossa realidade. Então, o trabalho de reconhecimento e entendimento do que e quem é objeto da facilitação deve acontecer antes do evento. Essa aproximação feita previamente com o universo do que será representado é muito importante, por que no momento do trabalho propriamente dito, não dá para fazer muitas escolhas. Porque o foco é estar presente e escutar. Se o facilitador se deparar com tais questões de representação, ou outras que tirem seu foco, não ficará em estado de presença e escuta. Então, tais questões já devem estar resolvidas

previamente. Porque o momento da facilitação implica em muitas tarefas: escutar, sintetizar, organizar mentalmente, pôr no papel, desenhar, escrever, tudo isso exige presença. Se naquele momento surgir um conteúdo antiético, que o facilitador considerar ruim, que doeu por dentro, a estratégia sugerida por Ana é deixar anotado não no painel, mas num post-it para se pensar e encaminhar depois como vai ser resolvido, se vai ser levado ao cliente para discussão. Mas naquele momento, não se pode perder o foco, e não deixar que isso seja uma perturbação. Todo entendimento ou acordo acontece antes do evento. Todas as decisões são tomadas previamente. A intimidade com o conteúdo e decisões gerais sobre retratação e representação do grupo, objetivos e seu universo, serão tomadas anteriormente, junto ao cliente. Conhecer quem é o grupo, qual objetivo do trabalho, a quem servirá, quais características o grupo tem ou está trazendo, o que precisa ser representado. Tudo isso é construído previamente em acordos com o cliente, de forma que Ana esteja autônoma, inserida no contexto e não dependa de esclarecimentos no momento em que o trabalho acontece.

Para exemplificar e apresentar um caso concreto, um passo-a-passo da execução de uma FG é mostrada em detalhes na seção Etapas de Elaboração de uma Facilitação Gráfica.

10.2 FG COMO INCLUSÃO

As ferramentas visuais têm grande potencial para ultrapassar ou mitigar as falhas de comunicação entre seres humanos, dando expressão e visibilidade. Tais potencialidades são belamente narradas no artigo *Usando Facilitação Gráfica Para Participação em Intervenções de Promoção da Saúde em Bairros Desfavorecidos na Dinamarca* (Sandholt e outros, 2022). O texto discorre sobre iniciativas em saúde pública em periferia na Dinamarca com um grupo muito vulnerável e igualmente subrepresentado, e mostra o poder da FG de transpor diferenças culturais

e promover diálogo entre humanos com experiência de vida e bagagens culturais tão diferentes, incluindo-as e trazendo-as para a cena das políticas públicas e ações de governo.

O artigo conta o processo de planejamento e execução de uma ação de promoção de saúde (health promotion initiative ou HPI), de prevenção à Covid-19.

> O objetivo da ação era permitir que moradores de meia-idade e idosos participassem do processo de pesquisa de planejamento e avaliação da HPI, bem como das atividades que dela faziam parte. A FG foi usada para documentar declarações e contribuições dos moradores por meio de atas de reuniões visuais, e as experiências dos moradores com o confinamento devido à doença do coronavírus 2019 (COVID-19) foram desenhadas por um facilitador gráfico (Sandholt *et al*., 2022, p. 10).

Decidiu-se que o foco da intervenção seria um tipo de residente com características tais que o deixava subrepresentado em termos de estatísticas de Covid. Além disso, tais características se mostraram ser de alto risco, pelas próprias características (situação de grande incerteza/lockdown, faixa etária avançada, baixa escolaridade, baixo letramento em idioma local, condição sócio-econômica de precariedade, isolamento social e cultural).

Como alcançar sucesso e engajamento dos sujeitos desta ação, com tantos fatores complicadores e potencialmente causadores de lacunas ou ruído na comunicação?

Como identificar e respeitar idiossincrasias, e absorvê-las em benefício de um processo de promoção de saúde pública?

Uma das soluções encontradas foi o uso da facilitação gráfica. A técnica foi usada em dois momentos-chave da ação, a rodada de conversa com o coletivo para identificar questões prioritárias, e as entrevistas individuais.

> Envolver moradores de bairros carentes em IPHs é difícil devido a uma variedade de fatores, como barreiras linguísticas, vulnerabilidade socioeconômica, resistência a "ser mandado" e desconfiança em relação às autoridades. Este grupo populacional é sub-representado na pesquisa em geral, e é necessário mais conhecimento sobre como envolver tais grupos por meio de métodos novos e inovadores, considerados relevantes para os participantes. Isso inclui métodos para envolver minorias étnicas em estudos sobre seus comportamentos e experiências de saúde (Sandholt e outros, 2022, p. 10).

> Adicionar um aspecto visual aos métodos participativos apresenta uma nova abordagem para a produção de dados em pesquisas de HPI. Os métodos visuais participativos apresentam oportunidades para envolver moradores de bairros desfavorecidos, **visto que o material visual pode ajudar pessoas com poucos recursos ou baixa confiança a expressar suas experiências e expectativas, comunicando-se dentro de uma estrutura mais aberta** (grifo nosso)(Sandholt e outros, 2022, p. 7).

> Os desenhos reconstroem as entrevistas visualmente e incorporam citações. Os moradores participantes são convidados a ver sua própria história, a validar nossa interpretação visual e a elaborar, enfatizar ou rejeitar elementos nos desenhos (Sandholt e outros, 2022, p. 9).

Os primeiros contatos e entrevistas transpareceram um desejo de compartilhar experiências e reforçar as relações sociais, além de construir uma comunidade forte nas redondezas. Foi ficando evidente que o foco da HPI seria a construção de relações sociais.

Na fase l, o grupo de residentes interagiu com a equipe multidisciplinar e a facilitadora gráfica, que montou um grande painel onde os participantes interagiam diretamente, fixando post-its com suas contribuições. Os residentes acharam que aquela experiência conduzida num terreno neutro, com um fundo cultural/étnico, ajudaria a desenvolver diálogo e confiança entre os participantes. Ao final, as idéias foram votadas e escolhidas para elaborar um plano de ação.

Na fase ll, as entrevistas individuais foram feitas com auxílio de intérpretes da própria comunidade, portanto pessoas conhecidas

previamente. A facilitadora gráfica teve um papel mais passivo do que na fase I, e ia retratando as percepções e histórias que eram narradas. A facilitadora registrava e logo buscava validar as ilustrações, de forma a legitimar e garantir que a mensagem tinha sido compreendida e fielmente executada.

Após um certo estranhamento inicial, a atividade da facilitadora foi tão bem-recebida que, em certo dia em que se atrasou para a sessão agendada, os entrevistados pediram que a sessão também fosse adiada, de forma que ela pudesse participar integralmente. Os participantes ficaram surpresos ("Estes somos nós! É exatamente o que te contei!") e satisfeitos em se verem retratados em seu quotidiano e modo de pensar. Se sentiram representados em falas e em imagens. Ao final, as ilustrações foram transformadas em um livro, oferecido a todos os participantes.

As conclusões apontaram que o processo do registro gráfico foi importante em mais de um momento, ao auxiliar coletivamente a visualização das informações e hierarquizá-las, e posteriormente inspirar a partilha e o diálogo horizontal e aberto.

Na primeira fase, a facilitadora gráfica teve um papel mais ativo, estimulando a participação e interagindo mais com o grupo, em busca de fazer surgir percepções e sugestões visando obter bastante conteúdo dos residentes, objeto da intervenção, ao desenho das etapas do planejamento. Nesta primeira rodada o modelo de esquema gráfico usado na FG tinha dois espaços mais ou menos fixos: um para *inputs*, comentários, críticas, e uma outra para propostas e encaminhamentos. As manifestações dos residentes, logo que expressas, eram imediatamente capturadas e comunicadas visualmente no esquema gráfico. As decisões tomadas e encaminhamentos eram igualmente registradas visualmente, de forma compreensível além das línguas faladas. Por exemplo, uma medalha de ouro era desenhada ao lado de uma proposta vencedora em

votação, ilustrando que tal idéia tinha sido escolhida para ser levada adiante. Este modelo, usado repetidamente nas rodadas de encontros, demonstrou transparência sobre o processo, o que reforçou a colaboração, porque exibia claramente a evolução e a estrutura que os residentes podiam visualizar e controlar, bem como deixar claras as limitações com que os pesquisadores precisavam lidar, como objetivos, verba, questões de proteção de dados etc. As FGs produzidas durante o planejamento colocaram todos "na mesma página", deram confiabillidade ao processo e estimularam o engajamento, pela percepção de que era um processo de co-produção. O poder estava claramente distribuído e nivelado. O poder de decisão dos residentes era explícito e esquematizado.

Com a permanente validação do conteúdo, os participantes estiveram no controle do processo, da própria narrativa e puderam, nas atividades, escolher o que seria levado a cabo ou não, e nas ilustrações, o que seria ressaltado, mantido ou excluído.

Todo o material foi submetido a validação e checagem com o grupo, como atividade essencial ao processo. Como ensina Hogan (2007):

> Recursos visuais que "se destacam por si só", formas de comunicação unidirecional, sempre precisam ser pré-testados. Por quê? Porque você não se pode presumir que sua mensagem foi compreendida a menos que você receba feedback (Hogan, 2007, p.186-7).

A partir de suas práticas, ela evidencia pontos sensíveis e ainda diz que é preciso "deixar claro aos moradores que estes são os especialistas, e somente eles sabem se a mensagem será compreendida em sua comunidade. Lembre-se: as pessoas muitas vezes se sentem constrangidas em dizer o que realmente pensam. Seja sensível e diplomático. Algumas pessoas não gostam de criticar uma imagem criada por estranhos, pois não querem ofender."

Hogan não poupa esforços ao reforçar a importância de uma abordagem respeitosa e dialógica:

- Envolva as equipes distritais e os membros da comunidade no processo de pesquisa, pois a população local será menos ameaçadora para os moradores. Os pesquisadores devem: pedir a um líder ou ancião da aldeia para fazer as apresentações (e, de preferência, deixá-las fazer);
- seja cortês e demonstre respeito pelos moradores, que podem ficar muito nervosos, pois podem sentir que sua aldeia está sendo julgada;
- apresente-se e pergunte os nomes dos moradores (se isso for uma prática cultural normal);
- envolva os moradores na conversa sobre sua aldeia para ganhar sua confiança;
- vá devagar;
- como as pessoas muitas vezes pensam que são elas que estão sendo testadas, explique que estão testando recursos visuais e/ou sonoros para seu projeto (Hogan, 2007, p. 201).

Cabe notar que, nos encontros em que o facilitador conduzia e tinha um papel mais ativo, houve predominância de registro de palavras. Nas entrevistas, apareceram muito mais imagens.

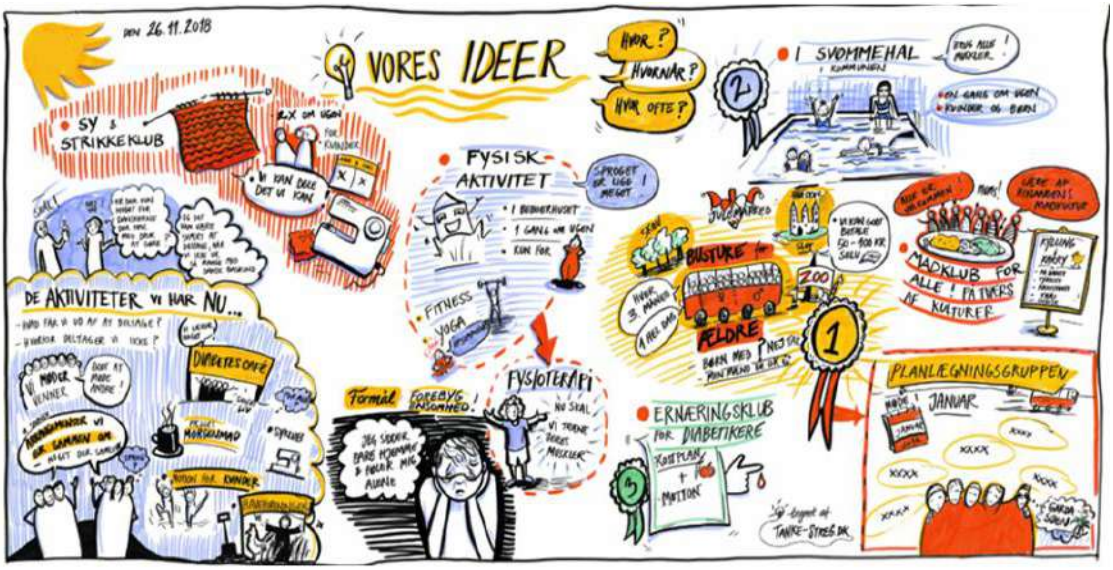
Na fase ll a facilitadora se dedicou a desenhar, em silêncio, o que foi narrado ao longo das entrevistas.

A primeira fase incluía uma sensibilização e desenvolvimento de competências de desenho com os residentes, em especial os que tinham pouco ou nenhum conhecimento de dinamarquês, para que ampliassem

sua capacidade de comunicação. Também eram estimulados a desenhar suas histórias pessoais e a vida quotidiana do bairro.

Tal sensibilização visava dois objetivos: empoderar o grupo de forma a serem capazes de contar a própria história e de seu bairro, sendo capazes de diminuir sua invisibilidade, e de forma mais ampla, que as habilidades de desenho adquiridas pudessem ser usadas em outras circunstâncias por residentes com baixo letramento em dinamarquês, como por exemplo em consultas com profissionais de saúde, o que era crítico naquele momento.

Figura 109 - FG da intervenção dinamarquesa



Fonte: Sandholt e outros, 2022

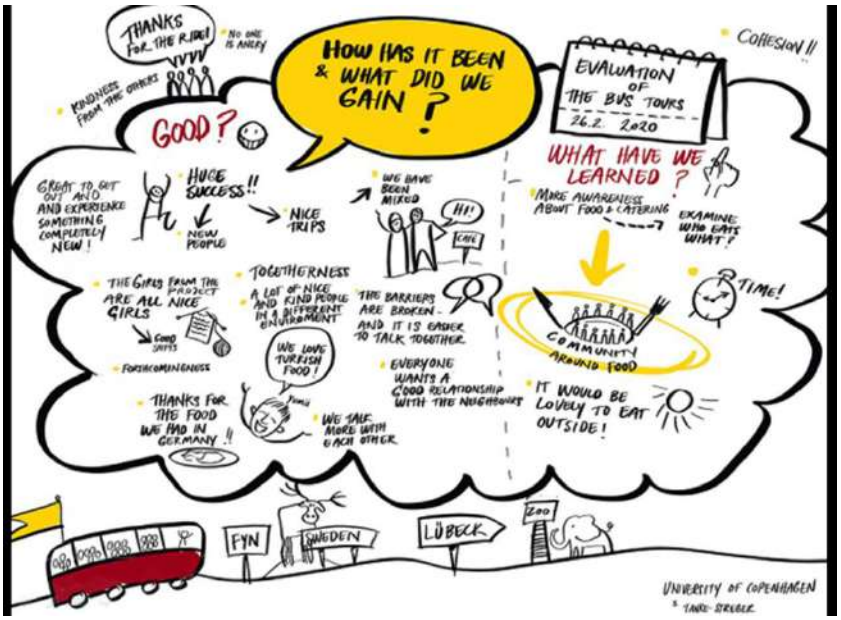
O estudo conclui que "a FG ajudou a atingir um grupo-alvo com dificuldade de engajamento em pesquisa, e que o envolvimento de um facilitador gráfico alterou o equilíbrio de poder entre pesquisadores e residentes, redistribuindo expertise. Realizar a FG em uma HPI é um esforço colaborativo e, além das competências de pesquisa, requer as habilidades artísticas e relacionais de um facilitador gráfico. O processo de

cocriação das atas visuais e das experiências da COVID-19 criou um senso de apropriação e encorajou os residentes a refletirem sobre sua interação com os pesquisadores. A redistribuição de expertise foi condicionada pela dinâmica de poder presente e a FG ajudou a desdobrar essa dinâmica. Isso é especialmente importante em uma HPI que envolve populações socioeconômicas vulneráveis."

Alguns destaques do processo:

- Como o diálogo era horizontal e inclusivo, emergiram questões e anseios particulares dos entrevistados que não tinham sido previstos, o que alterou e re-orientou o modo de condução da intervenção;
- Os participantes valorizaram os registros e passaram a requerer a participação do facilitador como parte do processo;
- Os participantes ficaram bastante surpresos ao ver suas narrativas transformadas em ilustrações e gostaram de ver sua vida retratada;
- O facilitador gráfico ao triangular, interagir e estimular a participação,
- alterou a relação de poder entre os pesquisadores e residentes;
- Todas as ilustrações passaram por avaliação e validação pelos envolvidos;
- Ao final, foi produzido um livro com ilustrações, que foi validado, valorizado e a representação gráfica dos participantes foi recebida com contentamento;
- Foi produzido um painel sobre prevenção com as contribuições de todos

Figura 110 - outra FG da iniciativa na Dinamarca



Fonte: Sandholt e outros, 2022

Hogan (2007) identifica outras vantagens na condução de um processo de co-criação, em que todos trazem para si a proposta de expressar um tema:

> Além disso, o processo de desenho permite que os participantes expressem algumas coisas que talvez não dissessem diretamente a um grupo. Bob Linney **reconhece a escassez de imagens adequadas e de boa qualidade no campo do desenvolvimento e critica a criação de recursos visuais por pessoas de fora, com uma abordagem de cima para baixo (grifo nosso).** Envolver a população local no processo de criação de recursos visuais é uma forma importante de educar as pessoas sobre a sua mensagem, ao mesmo tempo que desenvolve uma abordagem centrada nas pessoas para a produção de recursos visuais (Hogan, 2007, p.200).

10.3 FG E DIVERSIDADE

É interessante destacar algumas experiências cujos resultados evidenciam a riqueza de comunicação e os aspectos universalizantes da linguagem visual da FG.

Esta se mostra particularmente eficaz ao vencer barreiras linguísticas e culturais entre grupos ou culturas muito diferentes entre si, ao "facilitar a diferença" (Hogan, 2007, p. 213), à conquista de um espaço de diálogo entre culturas tão distintas, visando a promoção de políticas de saúde pública (SANDHOLDT, 2022) cuja ludicidade ajuda ao tratar de assuntos espinhosos como alta taxa de lSTs entre jovens imigrantes (VORHEES, 2006), registros de saberes e práticas de comunidades ou subculturas (BRADD, 2015) ou ainda para o ensino de adultos com perda cognitiva como Alzheimer (Cherry e outros, 2008). O uso de informação por figuras apoia a retenção de informação textual para a terceira idade, que enfrenta algum grau de perda de memória de vocabulário (Cherry e outros, 2008). Embora a memória do léxico sofra diminuição em idosos, há evidências de que o uso combinado de imagens ajuda a restaurar a memória prejudicada e um funcionamento adequado, ainda mais evidente em portadores de mal de Alzheimer (Ally e outros, 2008). Pessoas com dificuldades cognitivas, de modo geral e em qualquer faixa etária, encontram apoio ao processo de aprendizado com o uso de linguagem visual.

Quando compartilhamos um repertório comum de universos, é possível a educação freiriana do "falar com, e não falar para". O ouvinte compartilha e tem dentro de si a informação, a referência, a experiência em comum.

A universalidade da linguagem visual permite processos mais profundos em termos de diálogo e representações coletivas e individuais, no trato de questões de sensibilidade cultural e múltiplos contextos. Quando nos

comunicamos por meio de linguagem falada e particularmente escrita, é necessário que o emissor e o receptor tenham internalizado, e compartilhem sistemas prévios de comunicação, ou mesmo de valores. A linguagem visual consegue, em certo grau, diminuir as lacunas entre emissor e receptor menos familiarizado com códigos prévios e, por vezes, altamente subjetivos.

> Sempre que uma ideia precisa sair da cabeça de alguém e passar a fazer parte do mundo externo, a ferramenta pode ajudar. Por isso, as aplicações no mundo corporativo são múltiplas, desde sessões de coaching, passando por formações, reuniões e definição de estratégias e chegando até a mudanças e alinhamento de cultura empresarial. Por resumirem conceitos, ideias e processos, as peças gráficas elaboradas pelos profissionais - painéis de papel, digitais ou mesmo vídeos - acabam se tornando, por si só, um novo tipo de conhecimento. (Hogan, 2007 p. 201)

10.4 FG COMO FERRAMENTA DE DIÁLOGO EM CONTEXTO INTERCULTURAL/MULTICULTURAL

"Uma das funções da cultura é a de criar uma tela seletiva, para determinar o que recebe atenção e o que é ignorado."
Edward Hall

Ao buscar uma relação horizontal de diálogo entre grupos multiculturais, a possibilidade de enfrentarmos dificuldades de comunicação não é pequena. Cultura significa filtro, modo de ver, de ser e de entender o mundo, individual e coletivamente. Enorme é a diversidade do ser humano e isto se reflete na miríade de culturas, cada qual com suas idiossincrasias e particularidades.

Christine Hogan, especialista facilitadora com ampla experiência em conduzir sessões com grupos multiculturais, narra em Facilitando Grupos

Multiculturais (2007) suas vivências com uso de diversas ferramentas e exercícios ao coordenar sessões de discussão entre grupos de diferentes bagagens culturais. Nele, ela ressalta a importância do uso de ferramentas de linguagem visual, em tais contextos:

> Em grupos cultural e linguisticamente diversos, o uso de técnicas visuais é ainda mais importante para estimular a comunicação, a interação e a compreensão. Não se pode confiar apenas na comunicação oral (HOGAN, 2007, p. 196).

Ainda Hogan:

> É da própria natureza das culturas serem diferentes umas das outras. Uma das principais fontes dessas diferenças é a presença de conjuntos subjacentes de premissas que variam de cultura para cultura. Quando essas premissas permanecem implícitas, não ouvidas e não reconhecidas, elas podem servir como barreiras às tentativas de comunicação intercultural ou resolução de problemas. Em virtude de sua capacidade de trazer tais premissas à tona no processo de comunicação de um grupo, a linguagem visual facilita a comunicação intercultural. Uma vez que diferentes conjuntos de premissas culturais — sobre abordagens, processos, definições, objetivos, valores e assim por diante — se tornam visíveis de forma permanente, aos quais o grupo pode retornar conforme necessário, o grupo pode explorar seus diferentes significados, implicações,restrições e semelhanças(Hogan, 2007, p. 196).

Mesmo com a perspectiva de entendimento e compartilhamento de conceitos a partir de imagens, é necessário que o material (imagens) seja testado e checado: não é possível supor que a mensagem foi bem compreendida, a menos que se receba feedback. Materiais úteis podem ser cartazes, ou placas com imagens que contam uma história podem servir de estímulo e disparadores de perguntas orientadoras.

E há outras camadas de silenciamento. Muitas vezes a ausência de comunicação opera internamente, na própria comunidade, como por exemplo a tendência em diversas culturas de que a mulher não deva se manifestar publicamente, ou mesmo estar fisicamente presente na arena de discussão, tradicionalmente um reduto masculino. Pode ser necessário

garantir alguma rede de apoio como creche ou instalações para que tais mulheres possam trazer filhos, como pré-condição para participação. Talvez seja fundamental uma rodada de conversa prévia com maridos ou pais, de forma a negociar ou autorizar tal participação. Hogan sugere que **haja ao menos 30%** de participação feminina (grifo nosso).

Os facilitadores devem levar em consideração a complexidade do processo de engajar indivíduos em situações específicas e traçar estratégias de participação:

> Algumas mulheres evitam debates abertos (preferindo diálogos não competitivos) e evitam apresentações. Algumas foram ensinadas desde cedo a demonstrar recato ou a menosprezar suas próprias conquistas. Frequentemente, elas "dão a cara" aos homens e às suas conquistas, permitindo que eles se manifestem. Esses são comportamentos aculturados, e não atributos essenciais de homens e mulheres. As mulheres podem usar códigos de comunicação diferentes, e suas contribuições para uma discussão podem ser desconsideradas por alguns homens, muitas vezes sendo levantadas posteriormente por um participante masculino. O *brainstorming* favorece os indivíduos mais extrovertidos e, em sociedades onde as mulheres são incentivadas a deixar os homens falarem, pode ser melhor para os facilitadores maximizar a participação usando a escrita em cartões em vez de meros processos verbais (supondo que a alfabetização não seja um problema)(Hogan, 2007, p. 93).

É muito comum que mulheres venham contribuir e apresentar seus pontos de vista em intervalos entre sessões e momentos individuais com o facilitador, já que nem sempre serão convidadas ou se sentirão à vontade para se expressar ativamente no grupo, e este deve estar atento a essa possibilidade. Essa estratégia fica bem clara no caso do evento multirreligioso na Espanha. Durante e após a facilitação, elementos como stickers ou post-its são úteis como apoio à transmissão de conteúdo, por parte de pessoas que se sintam desencorajadas a opinar.

É importante que os facilitadores se conscientizem de que eles mesmos podem não estar abrindo espaço à expressão feminina, e busquem operar

estratégias de estímulo à expressão das mulheres. Lucia Nass exemplifica, a partir de suas experiências de facilitação em Gana:

- Quando os facilitadores falam, nosso corpo e olhar tendem a se voltar para os homens. Mesmo sem querer, isso faz com que as mulheres se sintam menos importantes, menos convidadas a responder ao que estamos dizendo. Em reuniões, **olhe para as mulheres enquanto fala! (grifo nosso)** Isso as faz sentir-se valorizadas (em culturas onde o contato visual direto é uma forma de comunicação valorizada e educada. Em algumas culturas, olhar para baixo é uma forma de respeito às figuras de poder).
- Quando fazemos uma pergunta, os homens geralmente respondem primeiro. Somente quando percebemos que as mulheres não falam, os facilitadores as convidam também a dizer algo. Elas ousarão contradizer seus maridos e os mais velhos? Peça às pessoas que discutam as perguntas em pares e, em seguida, convide as mulheres a falarem primeiro.
- Convidamos pessoalmente o chefe, o chefe da aldeia e os mais velhos, mas deixamos que eles informem e convidem as mulheres.
- Sabemos da alta carga de trabalho das mulheres, mas "esquecemos" de nos reunir em dias e horário convenientes para elas.
- Escolhemos formas "masculinas" de reunião: reuniões formais com os mais velhos em locais de reunião masculinos, nos quais as mulheres tradicionalmente podem ter pouco ou nenhum poder.
- Deixamos as reuniões durarem horas, então as mulheres precisam sair antes do final para preparar refeições ou cuidar das crianças. Informalmente, pergunte às mulheres quando, onde e por quanto tempo elas gostariam de se reunir. Elas prefeririam ter primeiro reuniões entre si?

- Elogiamos excessivamente as contribuições das mulheres (por exemplo, com palmas fortes quando uma mulher "ousou" dizer algo). Isso confirma sua baixa autoestima, porque aparentemente não esperávamos que elas dissessem algo útil.
- A melhor maneira de valorizar as contribuições das mulheres é lembrar à reunião o que as mulheres disseram, caso estejam "esquecendo" ou "omitindo" suas contribuições.
- Esteja ciente de que jovens e homens poderão rir de mulheres que dão "respostas erradas". Isso pode ser muito perturbador para mulheres que criaram coragem para falar, portanto, tenha o cuidado de estabelecer algumas "maneiras de ouvir" uns aos outros antes de começar.(Nass. 1998, p.51):

Por vezes, a “timidez” tem uma origem mais sombria, e exige ainda mais consciência sobre possíveis consequências:

> Os facilitadores precisam estar cientes dos limites ocultos, e trabalhar dentro deles ou tomar precauções, lembrando-se de que muitas vezes são visitantes temporários em uma cultura. Acredito firmemente que os facilitadores têm a obrigação moral de agir com cautela ao conduzir workshops em regimes totalitários ou repressivos. Tentar sugerir que "é seguro falar" em algumas organizações e países é perigoso e antiético. Em um país em que trabalhei, os expatriados alegaram que "os moradores locais são tão cautelosos que, antes de abrirem a boca para falar, giram a cabeça pelo menos 180 graus para verificar quem está na sala".Como facilitadores, precisamos lembrar que os participantes precisam sobreviver por muito tempo depois que os facilitadores e agentes de desenvolvimento expatriados já tenham ido para casa. Frequentemente, há participantes presentes cujo papel é dar feedback às autoridades (Nass, 1998, p.63):

Nestes casos, o facilitador deve ter consciência de que não pode criar um contexto que potencialmente deixe um participante em situação de vulnerabilidade, ou que tenha conseqüências negativas.

FG e a experiência do Parliament of the World's Religions (PWR)

Tyler e outros (2005) narram a experiência com o uso da FG em um encontro multicultural de grandes proporções na Espanha, em 2004. O Parliament of World's Religions, organização inter-religiosa internacional, usou a Facilitação Gráfica em um evento de larga escala, em reuniões com 400 indivíduos do mundo todo, de mais de 70 países, representando mais de 55 religiões e afiliações espirituais, abrangendo idades que vão da adolescência a avós, que falavam em mais de 35 idiomas.

Dada a dimensão e a complexidade da tarefa, os facilitadores gráficos – uma equipe de dez voluntários – se reuniram previamente e testaram diversos modelos de registro, e buscaram antecipar possíveis problemas nas facilitações. Um dos receios era devido ao fato de que todos os facilitadores gráficos eram norte-americanos ou europeus, o que poderia favorecer questões de sensibilidade cultural ou mesmo mero mal-entendido.

Por fim, definiram sete modelos de registro, que consideraram mais adequados às diferentes naturezas de encontros. Os critérios definidores foram:

- maior ou menor estruturação do modelo;
- natureza do que era registrado (mais imagem ou mais texto);
- se o registro era supervisionado em maior ou menor grau;
- se o registro era mais exato ou mais intepretativo.

Figura 111 – FG Qual bênção trago de minha fé?



Fonte: Tyler e outros, 2005

Os participantes eram estimulados a vir ao mural e registrar suas percepções, em sua própria língua.

> Esta forma interpretativa de registro gráfico é uma maneira de organizar e apresentar informações de forma não linear que incentiva a narrativa, o pensamento holístico e abrangente, e estimula a participação e a apropriação dos resultados. Na assembleia e no parlamento, esta técnica permitiu a inclusão de questões e tópicos sutis do processo que poderiam não ter surgido no contexto dos grupos, como o silenciamento de subgrupos ou indivíduos minoritários (Tyler *et al*., 2005, p.5)

O primeiro modelo era mais informal, interpretativo e permitia mais "improviso" e percepções subjetivas. Em ocasiões em que havia necessidade de um registro mais estruturado, empregou-se o Jornalismo Gráfico:

> Quando um conceito ou história é muito complexo para registro gráfico imediato, ou não é compreendido devido à

> tradução da língua, foi empregado o jornalismo gráfico. Este método foi usado, por exemplo, quando representantes da cultura maia contaram, por meio de um intérprete, a resistência de seu povo à questão da dívida internacional. O efeito emocional dos falantes não condizia com a linguagem e o comportamento impassíveis do tradutor. Em um esforço para descobrir se algo importante estava sendo perdido na tradução, uma facilitadora gráfica passou um tempo com os participantes, solicitando mais informações sobre suas experiências e pontos de vista. Ela sintetizou suas reclamações contra a exploração colonial passada e sua resistência à dívida internacional atual em quatro gráficos sucintos, que foram então adicionados ao registro do dia. "Ah, isso é exatamente certo", comentou a tradutora do grupo maia. Os facilitadores de pequenos grupos frequentemente auxiliavam nesse processo, chamando a atenção dos facilitadores gráficos para uma questão ou história significativa que não estava sendo ouvida fora do pequeno grupo. Neste caso, o jornalismo gráfico permitiu que um estilo de expressão metafórico superasse as barreiras da linguagem mais formalista, mantendo ao mesmo tempo o espírito forte que está no cerne da sua questão.(Tyler e outros, 2005, p.7).

À medida que o evento avançava, os grandes murais iam sendo pendurados, oferecendo um grande painel do que já havia sido conversado, na ordem cronológica dos eventos. Os participantes apreciavam o desdobramento:

> Os participantes relataram sentir a sensação de conexão com um todo maior, e retornavam àquele espaço para revisar o processo conforme ele fluía ao longo do tempo. O uso de gráficos com um grupo recém-formado também serviu para modelar e apresentar o registro gráfico para aqueles não familiarizados com a técnica, e atuou para estimular o pensamento criativo e estabelecer um ambiente visual rico. (Tyler *et al*.,2005, p.7)

Alguns modos de registro surgiram espontaneamente, enquanto o evento transcorria por demanda de participantes. Foram chamados de "Em Sua Voz" e “Muro de Grafitti”: Eles se originaram, em parte, pela necessidade de captar o registro mais reticente das participantes mulheres.

> Eles tinham como objetivo criar espaços acessíveis nos quais os indivíduos pudessem se expressar à sua própria maneira, sem precisar passar por filtros de grupo. A primeira foi uma resposta aos participantes que se aproximaram dos facilitadores gráficos durante os intervalos com o pedido: "Por favor, coloquem isso aí para mim". Ou "Vocês poderiam adicionar a voz do meu povo?" Em cada uma das quatro salas de reunião dos grupos temáticos, uma grande folha de papel, com os títulos "Em Sua Voz" ou "Adicione Sua Voz", foi colocada na parede. As pessoas que utilizavam esses espaços relativamente anônimos encontravam, assim, um lugar para a voz que não podiam usar no grupo. Isso era especialmente verdadeiro para pessoas cujas culturas desencorajavam o uso da voz. Diferenças culturais e religiosas sutis encontraram expressão nesse espaço. Todos os esforços foram feitos para confirmar que a contribuição dos participantes em um idioma desconhecido pelos facilitadores era culturalmente apropriada. A segunda foi o estabelecimento de um "muro de grafite" público em áreas comuns, além das salas de reunião de grupos grandes e pequenos. Isso criou um espaço ainda mais anônimo para criatividade, humor e expressão individual. Após o anúncio da disponibilidade de um muro de grafite, o espaço foi imediatamente e com entusiasmo utilizado pelos participantes para exibir, por meio de palavras e imagens, o amplo espectro de ideias e preocupações, esperanças e ditados, frases em sua própria língua e imagens que tinham significado especial em sua cultura e/ou fé. Após alguns dias, o muro de grafite foi um lugar vibrante, caótico e divertido para estranhos se encontrarem e compartilharem informalmente, independentemente da cultura e do idioma. O primeiro espaço foi monitorado para garantir ortografia, tradução e sensibilidade cultural corretas, já o segundo não teve essa camada (Tyler *et al*.,2005, p.9).

A preocupação com o feedback era uma constante, a partir do receio dos facilitadores de que seu background de primeiro mundo os fizesse filtrar equivocadamente as informações, o que se tornou um processo permanente, legitimado por todos, que ia se retroalimentando:

> Os facilitadores gráficos fizeram questão de solicitar que os participantes chamassem a atenção para quaisquer perspectivas, imagens e símbolos específicos de cada cultura que estivessem incorretos ou ausentes. Os participantes atenderam entusiasticamente a esse pedido, estabelecendo um ciclo de feedback autocorretivo útil para toda a equipe de

> facilitação. Por exemplo, quando um participante compartilhou a história sobre o balde de água que uma família africana em sua aldeia teve que usar por uma semana, o facilitador gráfico desenhou um balde com água azul. O participante pediu que a água fosse alterada para verde, para refletir a cor e as características da água onde ele morava. Os participantes também interagiram com as gravações gráficas, fazendo sugestões como "Desenhe como a água circula pela vida" ou "Adicione mais gotas de chuva" para representar sua experiência e compreensão cultural. Nesses momentos, o ato de registrar graficamente transformou as paredes em um vibrante espaço comunitário (Tyler *et al*.,2005, p.11).

A experiência com o registro gráfico em tal evento demonstrou que:

- Gráficos envolvem os Participantes: estes se envolveram emocionalmente primeiro por meio dos recursos visuais, e depois pela experiência de ver suas próprias palavras e pensamentos refletidos na gravação gráfica; com a participação direta, ao adicionar suas próprias palavras, histórias, músicas e imagens ao registro gráfico;
- Gráficos Focam e Ancoram a Energia do Grupo;
- Os gráficos foram eficazes para mudar o foco do grupo da reflexão individual para o diálogo em pequenos grupos, e para o compartilhamento em grandes grupos;
- Gráficos proporcionam um espaço onde os participantes se sentiram ouvidos: os registros gráficos proporcionam uma forma de comunicação que complementa a linguagem falada e permite que as pessoas se sintam validadas;
- Gráficos conectam culturas: o formato do diálogo incentivou formas colaborativas e mutuamente respeitosas de conversar e trabalhar em conjunto, reconhecendo as diferenças culturais, sem exigir que os participantes perdessem sua identidade cultural;
- Gráficos trazem à tona vozes não ouvidas;

- Gráficos proporcionam uma função somativa e integrativa, Um uso importante do registro gráfico foi o de fazer com que o facilitador gráfico revisasse o gráfico ao final do dia com os participantes. Esse processo convidou a uma reflexão tranquila e encorajou a integração da discussão do dia;
- Os gráficos forneceram continuidade: após os eventos, os participantes tiveram acesso a um registro visual no site, para reviver e compartilhar suas experiências, além de fornecer um registro comunitário desses eventos. Mesmo aqueles que não participaram fisicamente das reuniões podem participar de conversas e diálogos pelo site.

As questões envolvendo dificuldades na expressão por parte de mulheres não passaram em branco e ensejaram respostas ou canais que possibilitassem essa manifestação:

> As participantes procuravam as facilitadoras gráficas nos intervalos, ou no início, ou no final do dia para adicionar imagens e histórias aos registros gráficos, que não haviam compartilhado em seus grupos. Isso aconteceu com tanta frequência que as facilitadoras gráficas começaram a notar um padrão, e sugeriram que fossem criados espaços de voz para as participantes. "Na sua voz" e o "muro de grafite", juntamente com a disponibilidade e a disposição das facilitadoras gráficas de adicionar imagens e histórias de forma mais privada aos registros gráficos que iam evoluindo, proporcionaram uma oportunidade para mulheres cujas tradições culturais as desencorajam a expressar suas opiniões em público e para mulheres que eram pessoalmente reticentes em se manifestar(Tyler e outros 2005, p.8).

10.5 DESAFIOS ÉTICOS AO FAZER UMA FACILITAÇÃO GRÁFICA

Alguns contextos podem dificultar ou exigir um esforço extra do facilitador. Algumas situações ou episódios apresentam desafios e requerem mais concentração ou estratégias diferenciadas.

Evento com conteúdo controverso

O facilitador pode passar pelo evento de ter que registrar algum conteúdo que considera inadequado, ou de que se tem restrições pessoais a respeito. Este contexto é delicado, porque impõe escolhas: há modo de expressar sem endossar? É possível desenhar deixando claro que a opinião ou ponto de vista não é livre de opiniões contrárias?

A facilitadora gráfica Ana Palu, a respeito da dimensão ética da FG, tem uma sistemática bem definida para escolha de trabalhos. Ela não trabalha para empresas, grupos ou indústrias que promovam produtos ou conteúdo com o qual ela não concorda ou é contra.

> Busco descartar logo de início, porque tenho consciência de que é muito difícil (ao facilitador) se manter no estado de não-julgamento. Nós, como humanos, temos muitos gatilhos mentais que atuam em nós o tempo todo. Então, são muitos os desafios para conseguir permanecer num estado de menor julgamento possível. (comunicação pessoal)

Ana não consegue trabalhar com o que não acredita, porque sabe que vai ficar o tempo todo criticando internamente. Ela e sua equipe já no primeiro contato avaliam se a proposta está afinada com os valores do grupo. Sendo mulher, é muito convidada a trabalhar com coletivos feministas, mas diversas vezes recusa, por considerar que propagam um discurso violento. Não trabalha para indústria de tabaco, bebidas alcoólicas, ou grupo com ideologias carregadas de violência, políticos. Estes últimos, Ana evita por entender que ela carrega internamente uma

imagem mental que não permitiria uma expressão mais isenta ou livre de julgamento. Assim, as propostas questionáveis são descartadas de saída, com base nos valores pessoais compartilhados pela equipe. Mas podem ocorrer imprevistos: uma vez Ana assinou um trabalho com um ente que ela pensava ser o PMI, Project Manager Institute, seu parceiro habitual. Somente com o contato pessoal, em reunião com a equipe do projeto, descobriu tratar-se da empresa antigamente conhecida como Phillip Morris de tabaco! A empresa, buscando reposicionar a marca no mercado e tentando afastar uma imagem negativa que está atualmente associada a ela, mudou seu nome para PMI, sigla de Phillip Morris Industries. Ana não deixou de fazer o trabalho, (até porque não era direcionado para vendas, mas para o bem-estar dos funcionários) mas criou estratégias para se sentir mais à vontade com ele: fez um cálculo de crédito de carbono proporcional ao trabalho feito, e posteriormente fez uma doação a uma empresa que trabalha com carbono zero, de forma a se sentir apaziguada intimamente.

Nas próprias empresas, há mecanismos para evitar conteúdo considerado inadequado. As falas que poderiam ser mais controvertidas já são filtradas internamente pelo departamento de *compliance* das empresas, que faz essa seleção, o que ajuda a criar uma salvaguarda contra conteúdos inadequados.

Um outro possível dilema que o facilitador enfrenta é quando há divergência de visão e/ou objetivos entre diferentes atores envolvidos no trabalho. Ana Palu conta que, em uma ação educativa que visava esclarecer pequenos produtores rurais sobre a necessidade de adquirirem certificações, uma empresa envolvida quis interferir na facilitação, de forma a fazer seu conteúdo mais vendável. Não visava melhor representar, mas acabava por enviesar a informação, tornando-a mais "interessante". Mas tais mudanças não eram realmente importantes para o público, e nem consistia no que havia sido dito. Ao perceber o impasse, Ana buscou o cliente, a entidade que contratou o painel, narrou a situação

e seu ponto de vista: explicou que a informação iria ficar enviesada, e se o objetivo era o de educar o produtor rural, considerava que aquela forma de apresentar poderia causar o efeito oposto, de intimidação. A cliente ouviu, conversou com as empresas, que alteraram uma ou outra coisa que consideraram importante, mas entenderam a finalidade do trabalho e acabaram usando uma linguagem mais adequada ao objetivo que era esperado.

O trabalho mais desafiador por que Ana já passou foi em um evento em que se deparou com a fala de um político muito polêmico, que proferiu falas que não poderiam ir para um painel, do tipo de conteúdo que não pode ser registrado.

> Porque a fala antiética pode chegar, durante o trabalho, mas é papel do facilitador não impulsioná-la, passá-la adiante. Não é possível impedir a fala, mas é necessário impedir sua transmissão e, sobretudo, impedir que seu trabalho seja uma ferramenta para que isso aconteça. **A fala do outro não é sua responsabilidade, mas o que vai ficar registrado na facilitação gráfica, e depois compartilhado com todos, é! (grifo nosso)**

Não se pode dar continuidade ou espalhar uma mensagem nociva. Num evento, pessoas escutarão e poderão reter ou não, mas o registro fica e é disseminado. Esse caso foi uma exceção, em que Ana precisou exercer um grande filtro, reescrever algumas falas, adequando-as para que pudessem ir para o painel. Mas ressalta que esse trabalho de reescrita já não é o do facilitador, que ela teve que assumir um outro papel, dadas as circunstâncias. Ela seguiu registrando no painel, mas foi separando as falas mais questionáveis, deixando-as anotadas em post-its e, ao final, levou ao cliente, observando que sequer o departamento de *compliance* de sua empresa as permitiria. O cliente acatou a visão de Ana.

Há situações em que a fala nem é antiética em princípio, mas o orador usa recursos que carregam alguma violência ou intimidação. Influencers

digitais usam muito estes recursos em fórmulas de lançamento, como métodos de gatilho de escassez, o que gera um sentimento ruim nas pessoas, que podem tomar decisões disparadas por medo ou impulso. Isso é amplamente usado no mercado. Então, não é uma linguagem declaradamente antiética, um conteúdo antiético, mas que traz um grau de violência socialmente aceito. Nesse caso, Ana sugere conversar para tentar melhorar a mensagem e sugerir outros caminhos.

11 CONSTRUÇÃO E ELEMENTOS DA FACILITAÇÃO GRÁFICA

Um recurso visual não precisa ser uma obra de arte – só precisa passar uma mensagem.

Petra Röhr-Rouendaal (2006)

11.1 ELEMENTOS DE COMPOSIÇÃO DA FACILITAÇÃO GRÁFICA

Nesta seção, apresento aspectos práticos da elaboração e as etapas subseqüentes de composição de uma FG, de forma a elucidar o processo. A seguir, são expostos de forma mais aprofundados elementos que fazem parte do universo de componentes utilizados graficamente em uma FG.

1. Elementos da Forma

> Formas são diferentes de imagens. São mais abstratas. Há vários séculos, as combinamos com palavras para formar sistemas de diagramação. O estudo das formas e sua integração com palavras e/ou imagens é uma parte essencial da linguagem visual (Horn, 1998, p.7).

As formas básicas (ver figura 178, "você consegue me desenhar?") são o pilar de uma FG. Estas, combinadas com palavras-chave, dão a personalidade deste tipo de comunicação.

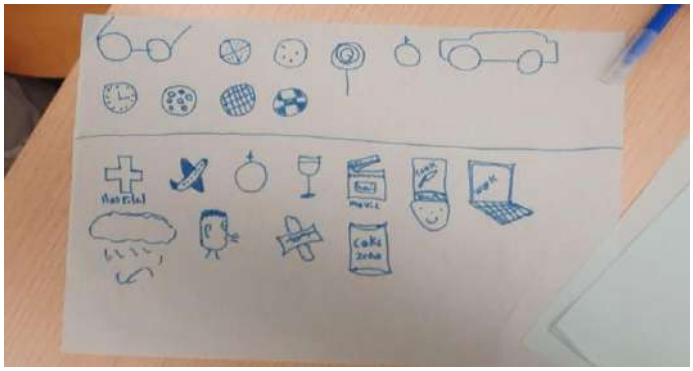
De modo geral o conjunto de quadrado/retângulo, reta, ponto, círculo e triângulo dá conta de formar todas as imagens desejadas, uma vez que se busca, de maneira geral, representações esquemáticas ou simplificadas. Podemos acrescentar à lista os espaços vazios, como elemento gráfico relevante. Os elementos não devem dar a impressão de

ficarem "empilhados" e os espaços vazios cumprem esta importante função de criar um "respiro" ou pausa entre falas.

Se se desejar sofisticar o repertório de formas, pode-se usar elementos cartunescos como balão de pensamento, balão de fala, expressões humanas.

Quadrados e retângulos são muito úteis para emoldurar, enquadrar e separar conteúdo. Fazem com que a informação não fique "solta", criando blocos.

Figura 112 - exercício de oficina com formas básicas e exemplos



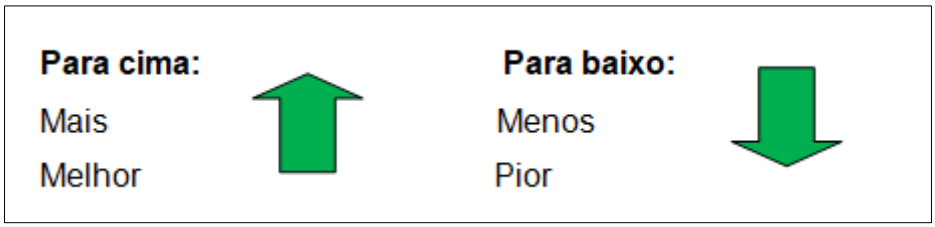
Fonte: foto da autora

Horn avaliza a aproximação com o cartum, e suas vantagens de sua absorção para comunicação:

> Os elementos de cartum são amigáveis e familiares à vasta maioria de nós. Os balões de fala passaram a aparecer em telas de computadores, interfaces gráficas etc, onde são usados para explicar o significado de ícones, e outros componentes de funcionalidade em computadores que não são tão intuitivos ou rapidamente entendidos. Este uso contribuiu para a integração do vocabulário do cartum à comunicação mainstream (Horn, 2012,p.72).

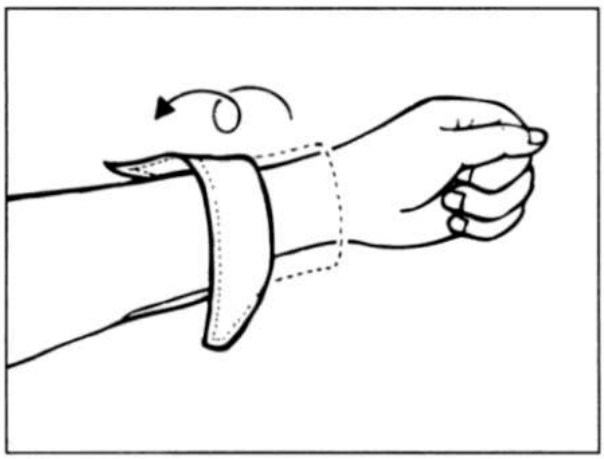
Setas são muito versáteis. Indicam caminhos, direções, conseqüências, ação, decisão, fluxo, seguido por, causa e conseqüência. Pode ser reta, curva ou mostrar movimento giratório, como na ilustração 114:

Figura 113 - valores para setas



Fonte: elaboração da autora

Figura 114 - seta indicativa de movimento giratório



Fonte: Clark e Lions, 2011

Linhas podem ser retas, curvas, sinuosas, fazem ligação entre conteúdos, separar blocos, são elemento estético.

Bullets ajudam a fazer listas, organizar verticalmente, criam tópicos em vez de texto corrido.

Winkel e Borowsky (2012) como facilitadoras e arteterapeutas, tendem a privilegiar a escolha de imagens na representação, que elas consideram mais fidedignas, e chamam a atenção para o caráter mais abstrato e personificante da palavra.

> Tradicionalmente, a linguagem e palavra escrita vêm sendo usadas para documentar ocorrências grupais e organizacionais, tais como "minutos do encontro" (prática de um time ou equipe se encontrar por um breve momento para atualizar

> andamentos em projetos). Mas palavras, não importa quão cuidadosamente sejam criadas, representam uma abstração distante do evento real. Palavras *são indicadores da escrita pessoal* e o registro muitas vezes se torna *mais como uma fotografia do registrador do que com o que é registrado*. Documentação verbal, ostensivamente objetiva, é consciente e inconscientemente subjetiva e é a criação do quem escreve. O que é escolhido a entrar, como é enquadrado, e o que é deixado de fora. A facilitação gráfica, que inclui palavras, é francamente subjetiva e interpretativa e usualmente inclui palavras mas dentro do contexto de imagem e metáfora visual (Winkel e Borowsky, 2012, p.4).

Assim, ressaltam o quanto a seleção de representação textual do conteúdo, por parte do facilitador, muitas vezes está ligada a aspectos condicionantes do comunicador, e não do que é comunicado. Em contraste, a imagem e a forma ofereceriam uma plataforma de compreensão menos enviesada.

2. Palavras e texto

São elemento importantíssimo na comunicação visual, em conjugação com imagens, para formar conceitos-chave. A imagem é tão polissêmica, por natureza, que precisa de palavras ou outros elementos de distinção.

A oposição entre palavra e imagem é aparente. Como avalia Tuft em *The Visual Display of Quantitative Information:*

> Palavras e imagens são, por vezes, inimigas jurisdicionais,já que artistas disputam com escritores por espaço escasso. Um legado infeliz dessas diferenças entre sindicatos e ofícios é a separação artificial entre palavras e imagens; algumas folhas de estilo chegam a proibir a impressão em gráficos. [...] Palavras e imagens andam juntas.(Tuft, 1990, p. 47).

Para Horn, (1999) as palavras são essenciais para apoiar a linguagem visual. Elas dão forma conceitual à comunicação e fornecem a capacidade de nomear, definir e classificar elementos, além de discutir abstrações.

Ícones sem palavras podem ser ambíguos, porque:

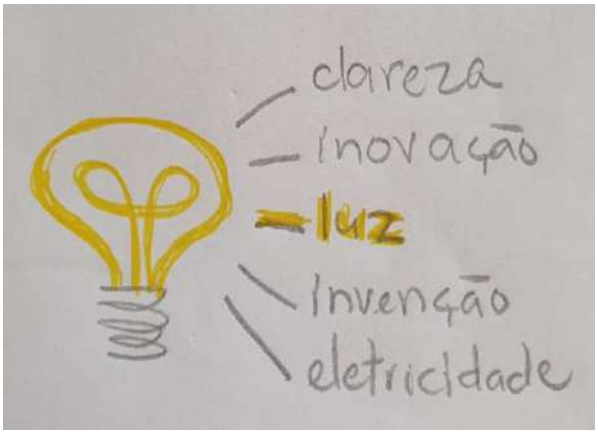
- frequentemente têm mais de um significado;
- mudam com o tempo (vide exemplo do disquete para salvar);
- o significado pode não ser tão claro quanto desejável – dificilmente o símbolo é inequívoco.

Imagens não acompanhadas por palavra(s) são frequentemente obscuras, ambíguas, difíceis de ler, mais difíceis de lembrar. O ícone acompanhado de palavra é de rápido reconhecimento, tem capacidade de abstração (dada pela palavra), mais bem contextualizado (ambos) e de mais fácil desambiguação (ambos).

Um bom exemplo é a lâmpada. A imagem *per se* pode indicar ou fazer alusão a diversos conceitos, além do próprio objeto lâmpada, mas se for acompanhada da palavra-chave ou termo definidor, ganha precisão e dissipa qualquer dúvida.

A relação entre palavras e elementos visuais, nos quais um elemento de palavra é usado para identificar um termo, e que comunicam informação relacionada, e esclarecem o significado entre várias possibilidades, é chamada desambiguação.

Figura 115 - a palavra define o sentido



Elaboração da autora

Sobre a função de desambiguação, nem todos acharão o artifício benéfico. O escritor Gustave Flaubert era radicalmente contra a ilustração de suas obras, ao considerar que tais imagens fariamo texto perder um caráter de pluralidade que ele desejava preservar a todo custo, como artifício literário, como conta Manguel (2011):

> Gustave Flaubert opunha-se de forma intransigente à idéia de ilustrações acompanharem as palavras. Ao longo de sua vida, recusou-se a admitir que qualquer ilustração acompanhasse uma obra sua, porque achava que imagens pictóricas reduziam o universal ao singular. "Ninguém jamais vai me ilustrar enquanto eu estiver vivo", escreveu ele, "porque a descrição literária mais bela é devorada pelo mais reles desenho. Assim que um personagem é definido pelo lápis, perde seu caráter geral, e cria aquela concordância com milhares de outros objetos conhecidos que leva o leitor a dizer: 'eu já vi isso", ou 'isso deve ser assim ou assado'. Uma mulher desenhada a lápis parece uma mulher, e só isso. A idéia,portanto, está encerrada, completa, e todas as palavras, então, se tornam inúteis, ao passo que uma mulher apresentada por escrito evoca milhares de mulheres diferentes. Por conseguinte, uma vez que se trata de uma questão de estética, eu formalmente rejeito todo tipo de ilustração (Manguel, 2011, p. 20).

Manguel comenta tal declaração, afirmando nunca ter "concordado com tais segregações inflexíveis", mas este é um bom exemplo de percepção de que a associação da imagem combinada à palavra (neste caso, associada à descrição em prosa literária) particulariza e enquadra um contexto, deixando pouco espaço a interpretações.

Assim, palavras:

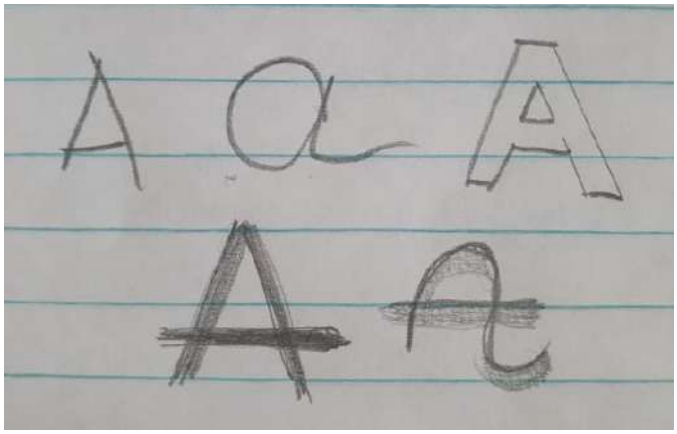
- rotulam;
- desambiguam;
- aclaram significados;
- reforçam, completam ou complementam idéias;
- são úteis para indicar metáforas ou abstrações.

Além do que foi assinalado, outra função fundamental da letra é criar hierarquia de informação, separando em níveis de informação. A figura 1, do vídeo Dez Diretrizes de Linguagem Simples do INMETRO, retrata precisamente esse uso. Quanto maior ou mais espessa, mais atenção chamará, e o inverso também ocorre, a informação pouco importante ficará grafada em letras menores e mais finas.

É preciso prestar atenção à legibilidade, de modo geral a letra de forma funciona melhor e a letra cursiva exige mais cuidado ao ser usada.

Outras formas de dar variação e diversidade a esse elemento é o uso de lettering, formatos, tamanhos, caixa alta, caixa baixa, cursiva, estendida tridimensional, etc.

Figura 116 - estilos de letra



Fonte: elaboração da autora

Um outro aspecto essencial das palavras é o de fornecer o título da FG, coisa que dificilmente uma imagem sozinha poderia fazer.

3. Conteúdo

Quando o facilitador detém alguma informação prévia sobre o evento a ser facilitado, a estruturação do conteúdo se torna mais fácil. Quando é possível contatar previamente um palestrante ou expositor do conteúdo, para se familiarizar com o assunto ou a sequência da apresentação da informação, o facilitador tem algum domínio sobre o trabalho final, o que traz mais possibilidade de dispor a informação de forma adequada. Isto traz adicionalmente alguma tranquilidade ao facilitador, que se sente mais seguro emocionalmente.

4. Aspecto temporal

Uma FG pode ser executada simultaneamente ou após o evento. Pode ter partes ou elementos feitos previamente, como a moldura e rostos na FG da ilustração 134, do evento Mulheres na Metrologia, e ser desenvolvida junto com a exposição do conteúdo. De maneira geral, é mais apreciada e chama a atenção quando feita "ao vivo", ao mesmo tempo, síncrona.

5. Número de pessoas executantes

De modo geral a FG é executada por uma única pessoa, mas é possível encontrar gráficos que tenham sido executados por uma equipe de duas pessoas (por exemplo, na figura 141). Temos facilitações em que uma pessoa desenha e outra colabora escolhendo e separando o conteúdo que será desenhado. Mais do que dois facilitadores é difícil de coordenar a disposição dos elementos, e o resultado final poderá sofrer prejuízos.

Sempre há um líder, que dá algum grau (maior ou menor) de coordenação ao andamento do trabalho e sua forma final. As duas pessoas podem desenhar, ou uma única desenha e a coadjuvante auxilia na organização do conteúdo, ao escrever os tópicos em post-its que serão aproveitados pelo facilitador.

6. Cor, p&b

> Não existe cor destituída de significado. A impressão causada por cada cor é determinada por seu contexto, ou seja, pelo entrelaçamento de significados em que a percebemos (Heller, 2021, p.22).

As potencialidades da cor em ajudar a caracterizar elementos, sentimentos, emoções, estados de espírito são bastante conhecidas. Cores do espectro do vermelho, laranja e amarelo “esquentam”, as da região dos verdes, azuis, lilases etc refrescam e esfriam. As empresas fazem amplo uso dessa comunicação não-verbal em seus produtos, logotipos e embalagens. As cores comunicam sensações, estados de espírito, expressam proximidade ou distância e muitas outras mensagens subconscientes. Formas, texturas, cores e embalagens são cuidadosamente pensadas para causar determinada sensação. Este “falar sem usar palavras” é muito usado por artistas plásticos, publicitários e designers por sua grande capacidade de comunicação. O mesmo objeto, produzido em cores diferentes, poderá comunicar sensações diferenciadas e será objeto de preferência de consumidores distintos. A indústria usa

amplamente estes princípios, lançando mão de artifícios que induzam o consumidor a comprar. Familias de produtos são tradicionalmente ligadas a cores: água mineral e produtos de limpeza a azul e verde; leite a branco, azul e verde, alimentos a amarelo e vermelho. A indústria de fabricação de alimentos para cães e gatos adiciona corantes vermelhos e laranjas para imitar carnes, além de corantes verdes para imitar vegetais às suas visualmente tediosas e monocromáticas rações para fazê-las parecer variadas e assim torná-las mais atraentes. Certas cores são associadas ao homem; outras à mulher e curiosamente estes padrões foram se alternando ao longo do tempo. Num passado mais remoto, a cor tradicionalmente associada a mulheres era o azul, por ser muito utilizado nas representações da iconografia cristã do manto da Virgem Maria. Isso acontecia porque o pigmento que dava a cor azul, extraído do caríssimo lápis-lázuli, era o mais caro, raro e precioso, o que era considerado tanto uma reverência à imagem quanto uma demonstração explícita de riqueza e opulência. Somente alguns membros da sociedade – nobreza e clero – poderiam ter acesso e exibir tal sinal distintivo de riqueza. O vermelho ou púrpura usado por cardeais e membros do alto clero eram obtidos a partir de conchas e, até o advento dos tingimentos químicos, funcionavam como alta distinção e teatralidade.

Para Tufte (1990, p. 80) o uso de cor em design de informação pode ser para (a) dar rótulo, cor como etiqueta ou rótulo, (b) para medir (cor como quantidade), para representar ou imitar a realidade (cor como representação) e por fim como embelezamento ou adorno (cor como beleza)

Figura 117 - newsletter em preto e branco



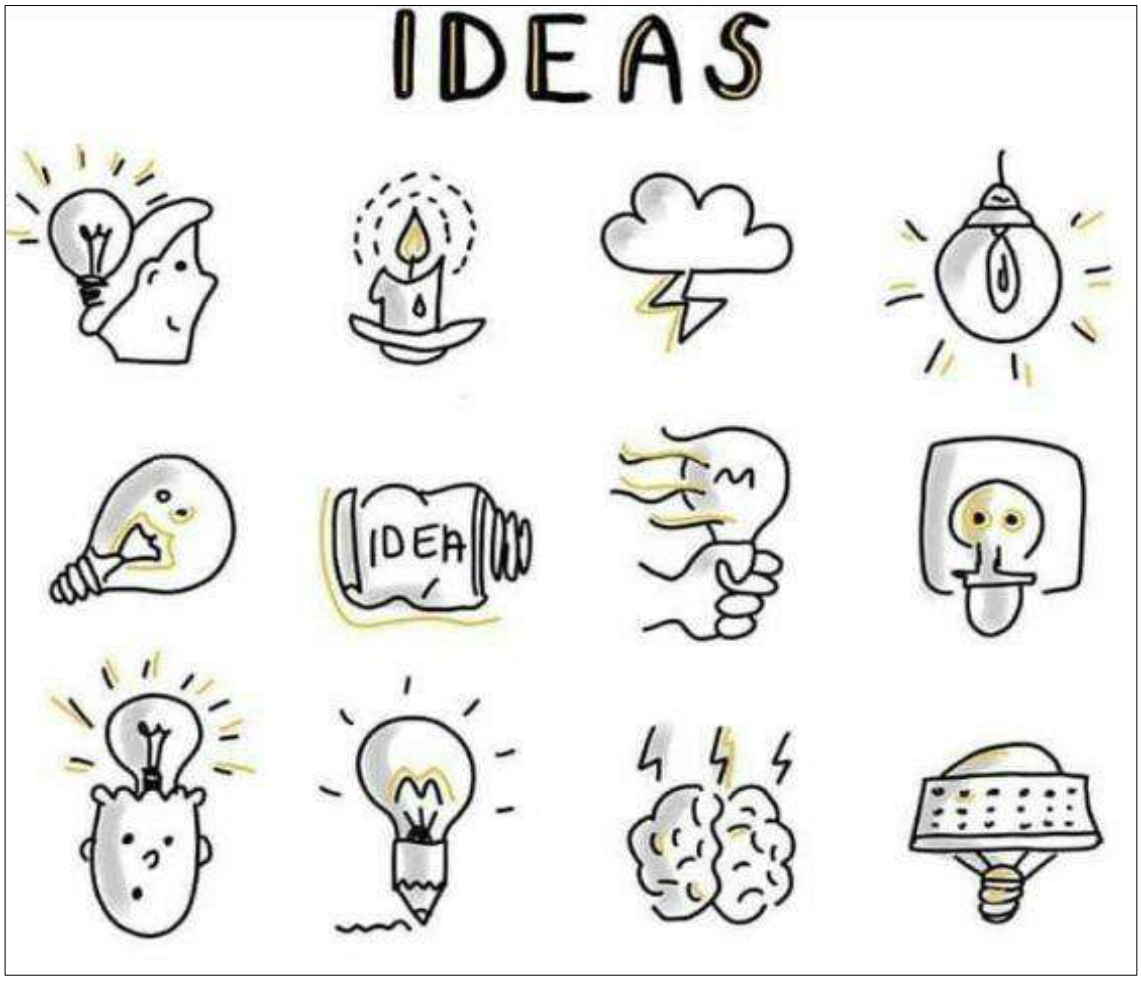
Fonte: elaboração da autora

Cor como rótulo funciona ao distinguir, por exemplo num mapa, água de pedra, ou gelo de campo. Representa medida, ao indicar altitude, ou grau de mudança como iluminação. Imita a realidade no uso de azuis ao representar um rio ou outro corpo de água ou toques de preto ou azul para criar sombreado ou efeito de tridimensionalidade. Por fim, adorna no uso muito além do que é possível com preto-e-branco.

7. Repertório de imagens ou pictos

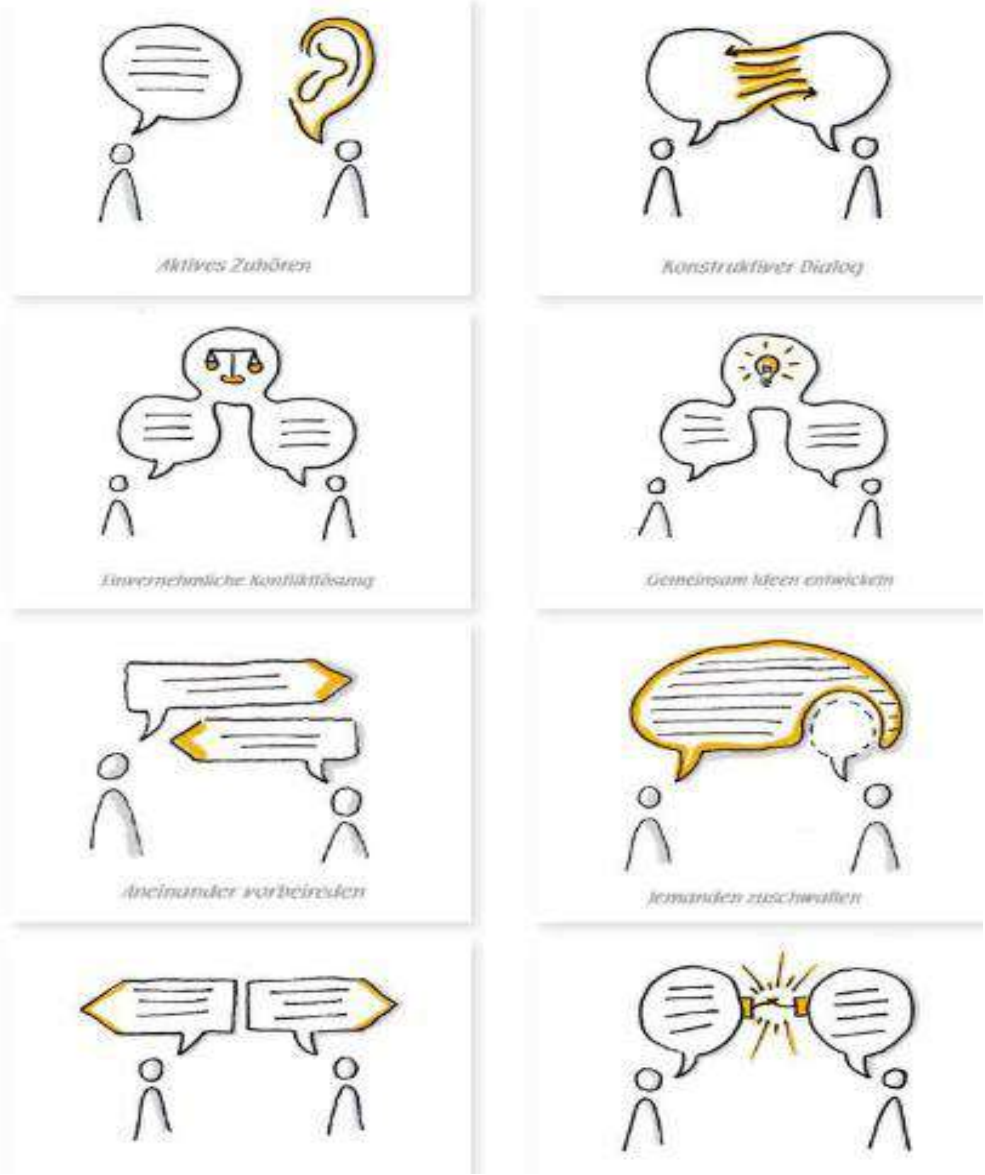
O Facilitador Gráfico não precisa inventar um símbolo a cada vez que necessita representar um conteúdo. Muitos dos conceitos mais usuais têm imagens associadas pelo uso comum, como "lâmpada" querendo dizer "idéia". Este é o mais usual e simplificado, mas há um grupo de imagens diversas para a mesma idéia, como mostra a ilustração:

Figura 118 - doze diferentes pictos para "idéia"



Fonte: site de Nicola Pridik

Figura 119 - oito representações para diálogo

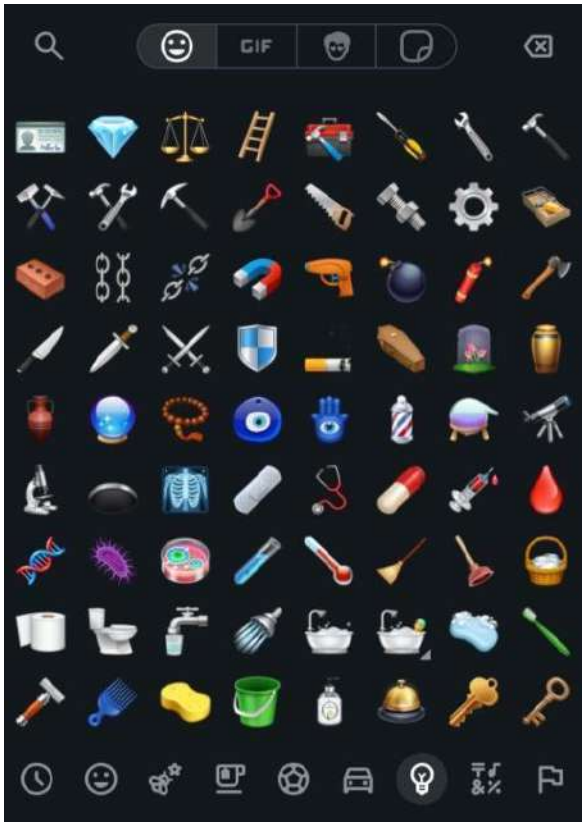


Fonte: site de Nicola Pridik

A ilustração acima, de Nicola Pridik, exibe oito formas de expressar conversa. Note-se a riqueza de informação ao mostrar diferentes formas de diálogo.

Hoje em dia, temos um extenso banco de imagens na ponta de nossos dedos: embarcado no celular, o sistema de busca de emojis do whatsapp:

Figura 120- biblioteca de emojis do Whattsapp



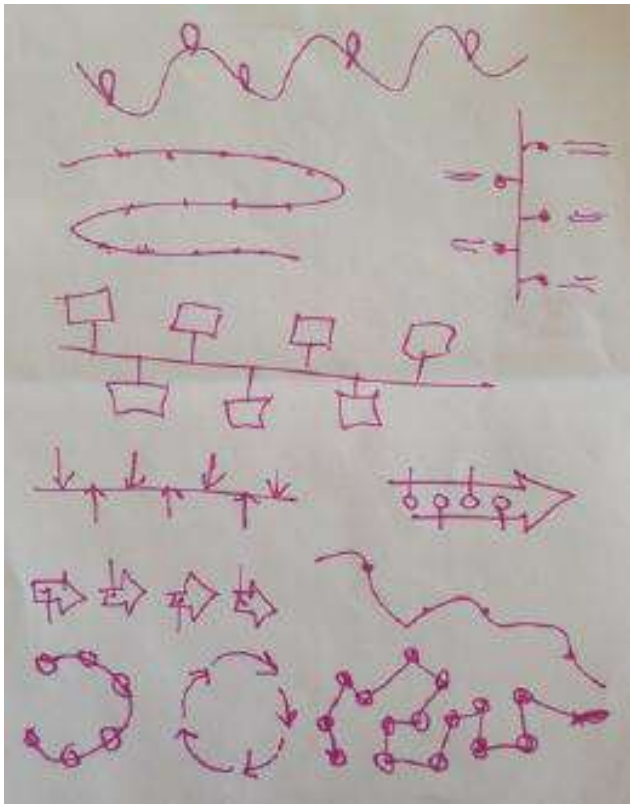
Fonte: print de tela do aplicativo

Esta biblioteca nos permite ilustrar, decorar ou reforçar a comunicação nos aplicativos. Outras plataformas de pesquisa de imagens livres de direito autoral têm opção de buscas de ícones, como The Noun Project, entre outras.

8. Linhas do tempo

Linhas do tempo são um excelente recurso em uma apresentação gráfica. Elas podem condensar um volume bastante grande de informação, trazendo clareza e oferecendo um elemento gráfico figurativo muito interessante. Pode ser explorada de várias formas, como mostram alguns exemplos na ilustração abaixo:

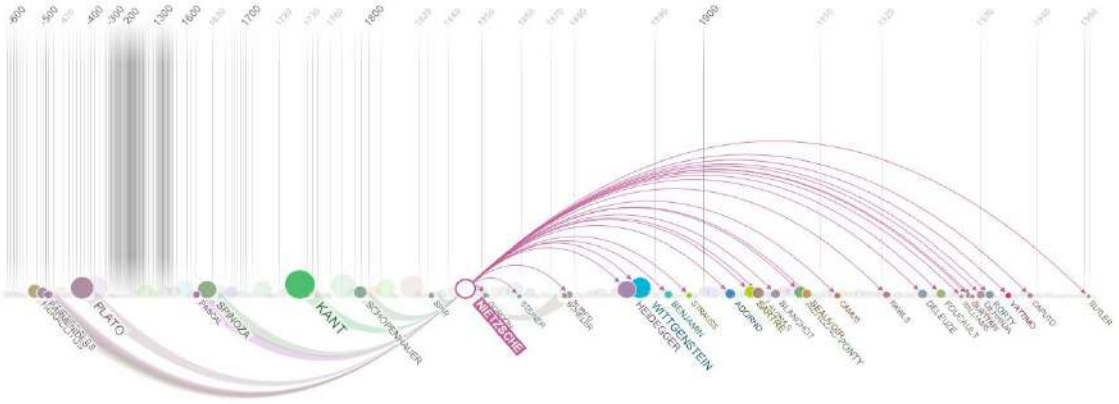
Figura 121- exemplos de linhas do tempo



Fonte: elaboração da autora

Abaixo, uma linha do tempo situando Nietzsche como elemento central, seus influenciadores (à esquerda da linha) e os que foram influenciados (a direita) com seus marcos temporais.

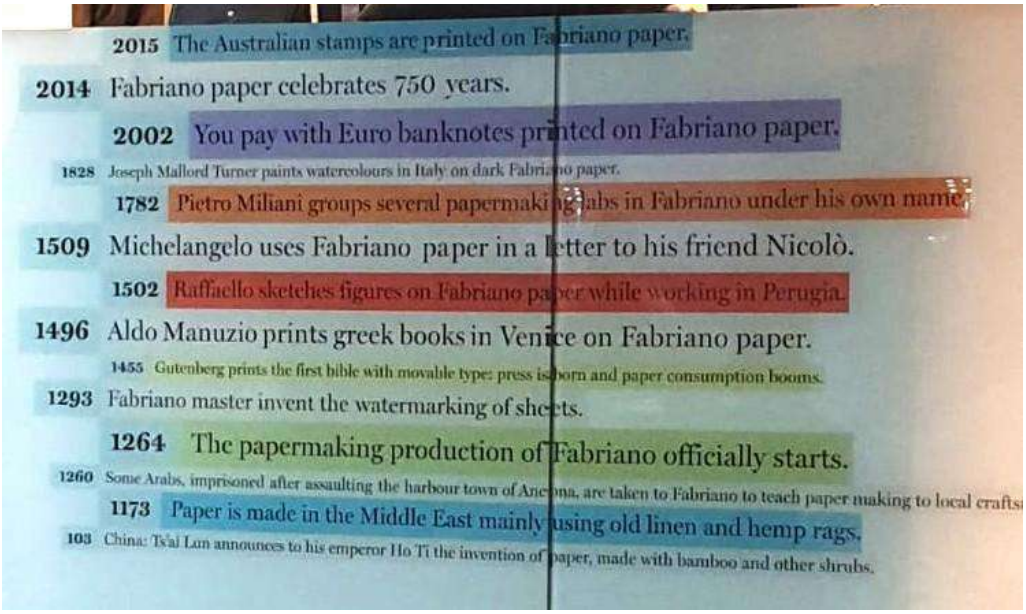
Figura 122 - linha do tempo em Nietzsche



Fonte: sheelaghcarpendale

O exemplo acima é notável pelo didatismo com que apresenta a sequência de desenvolvimento das correntes filosóficas ao longo do tempo, bem como a relação entre influenciadores e influenciados. Vê-se claramente, a partir do ponto central que marca onde está Nietzsche, quem veio antes ou depois, bem como a distância temporal entre eles.

Figura 123 - exemplo de linha do tempo de baixa legibilidade



Fonte: foto da autora

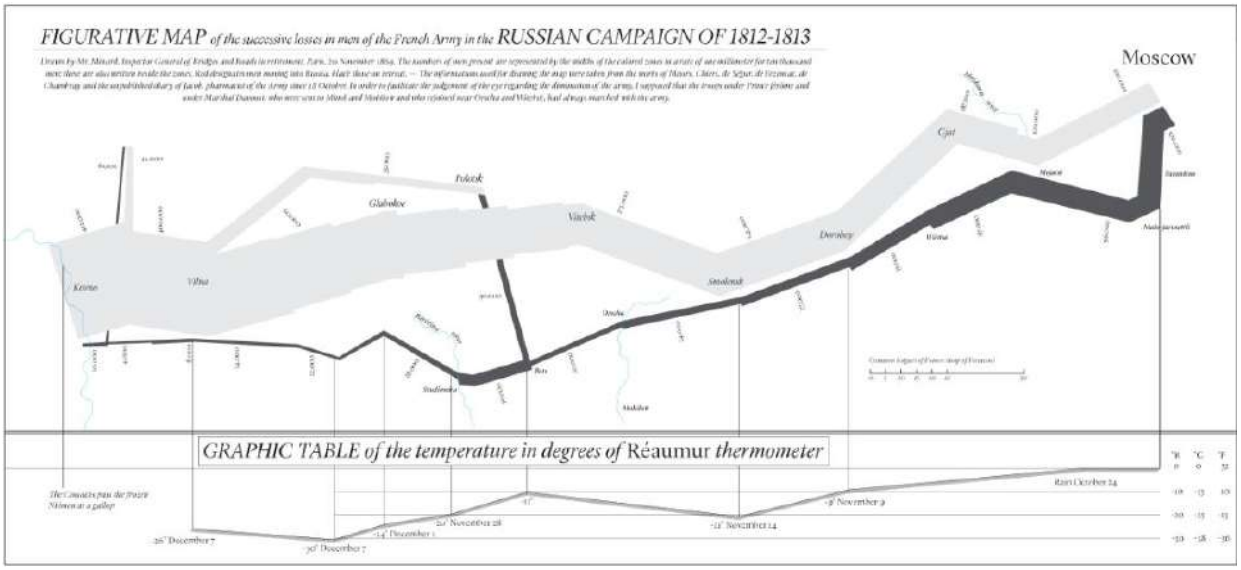
Mas há necessidade de tomar alguns cuidados na disposição de elementos. A linha do tempo apresentada acima é um bom exemplo de elementos visuais utilizados de forma pouco adequada à comunicação.

Edward Tuft, grande referência nos campos de design de informação e literacia visual, trouxe de volta ao primeiro plano, em seu livro *The Visual Display of Quantitative Information,* uma primorosa linha do tempo da invasão napoleônica à Rússia, chamando-a de "talvez o melhor gráfico estatístico já desenhado". Tal gráfico é tão denso em informação, e ao mesmo tempo tão elegante, que merecerá no texto uma página só para ele. Tecnicamente é um mapa temático, mas figura nesta seção por sua

dimensão de mapa temporal. Este gráfico, uma litografia do engenheiro civil francês Charles Joseph Minard de 1869, mostra a campanha de invasão à Rússia em seis diferentes escalas: a queda do número de soldados durante a campanha (422.000 iniciaram e 10.000 retornaram), a direção da jornada (laranja para o avanço e preto para a retirada), a distância percorrida, temperatura, latitude/longitude, e posições em datas específicas ou significativas.

Segue uma versão simplificada e traduzida para o inglês:

Figura 124 - carta de Minard traduzida para inglês



Fonte: Tuft, 1990

9. Representações Humanas

De modo geral nas FGs há alguma representação do ser humano. É um elemento que sempre atrai a atenção: Roam diz que "humanos gostam de ver outros humanos", mesmo que sejam bonequinhos "de palito", como é o estilo dele, como na figura 178, "você consegue me desenhar?"

A figura humana ajuda a contextualizar e traz vivacidade. Ana Palu enfatiza a importância de acentuar mais o estado de espírito que os traços da pessoa. Alguns facilitadores desenham pessoas em detalhes,

outros preferem destituir as figuras de elementos. Isso é uma escolha pessoal, subjetiva.

Graham Shaw tem boas palestras da série TED em que orienta a fazer imagens e figuras simples, mas bastante comunicativas.

Figura 125 - logotipos franceses



Fonte: foto da autora

Display em estação ferroviária na França mostra quatro diferentes logomarcas em que os traços humanos são essenciais. Possivelmente é uma demonstração cultural de que o ser humano é um valor central.

10. Simples/complexo

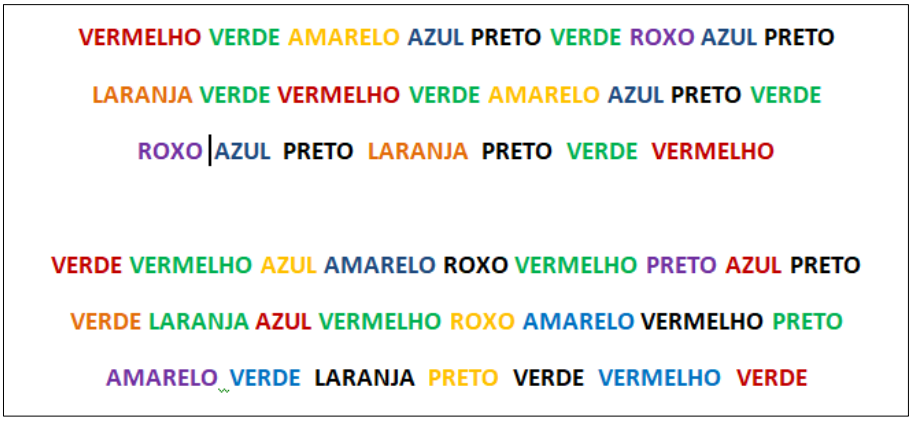
A FG é diferente de uma ilustração ou de um trabalho artístico. Se estiver sendo feita simultaneamente ao evento, há interesse em que seja construída rapidamente, para se poder acompanhar o fluxo de informação apresentada. Por isso muitos facilitadores optam pelo desenho mais básico ou elementar. Dan Roam, uma das grandes referências em FG, citado diversas vezes neste texto, tem o cuidado de representar idéias com as imagens mais simples e elementares. Por outro lado, elementos gráficos podem ser acrescentados, para criar um estilo próprio.

O desenho para comunicação não é uma ilustração e deve ser muito simples, poucos traços, pouca informação. Não tem muitos detalhes nem é complexo, já que o complexo não interessa à comunicação. Quanto mais simples, melhor.

11. Convergência de informação e o efeito Stroop

É importante manter coerência entre os conceitos apresentados. O cérebro processa, decodifica e apreende várias informações ao mesmo tempo, e se estas forem conflitantes, cria interferência e o sujeito tende a perder fragmentos e ralentar o processo de cognição (Stroop, 1935). No exemplo abaixo, pede-se que participantes do experimento lessem e reproduzissem a sequência de cores apresentada. Quando os nomes não eram convergentes com a cor, os sujeitos nomearam a sequência mais vagarosamente, ou perdiam itens na sequência.

Figura 126 - efeito Stroop



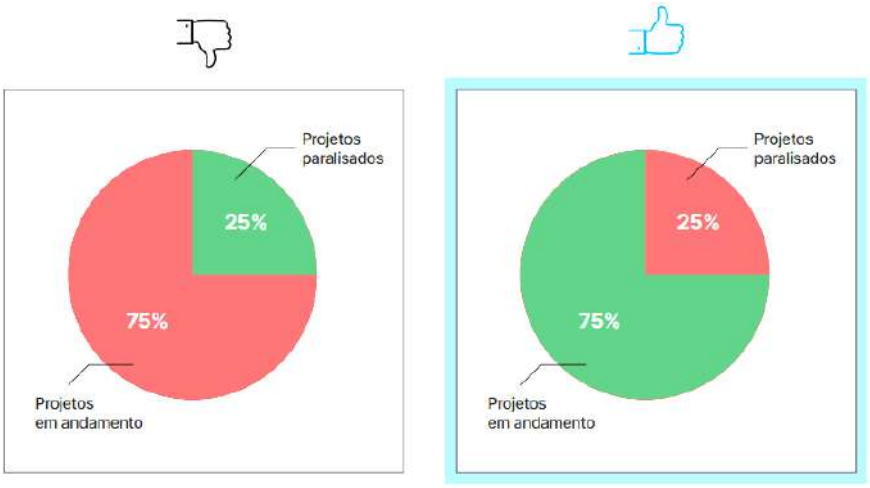
Fonte: adaptado de Stroop, 1935

Exemplo de efeito Stroop: a sequência superior é coerente; a inferior apresenta discrepâncias que impactam no entendimento e retenção da informação.

O Manual de Linguagem Simples da Câmara dos Deputados alerta para este efeito, se usada em gráficos: "cor também transmite informação. Portanto, cuidado com a escolha de cores em gráficos. Evite, por

exemplo, **cores associadas a alerta** para denotar **situações positivas**.”**(grifo nosso)** (p.84)

Figura 127- efeito Stroop na cartilha LS



Fonte: Câmara dos Deputados

11.2 “PERDER”, REIVINDICAR E “RETOMAR” A HABILIDADE DO DESENHO

Nas oficinas e capacitações em Facilitação Gráfica, um tema que sempre surge é o “não sei desenhar”. Pillars (2016) conta:

> ‘Eu não sou uma pessoa visual! Não sou criativo!’ Essa é invariavelmente a primeira coisa que as pessoas me dizem quando falo sobre minhas anotações visuais,ou quando veem algumas delas (Pillars, 2016, p. 8).

Toda oficina de FG precisa tomar algum tempo para abordar essa questão, tal é a frequência com que isso aparece. É desanimadoramente comum escutar frases como “Não sei criar” ou “Só tenho jeito para Exatas”… De fato, parece ser uma espécie de habilidade esquecida, abandonada ou deixada de lado ao longo do caminho. Em dado momento, e muito cedo na vida, abrimos mão da prática do desenho.

Brown (2014) considera que, um pouco antes dos dez anos de idade, a aquisição de linguagem visual despenca, enquanto que a linguagem

verbal – juntamente com a linguagem escrita – passam a dominar os campos do letramento e expressão.

Figura 128 - gráfico da aquisição de linguagem

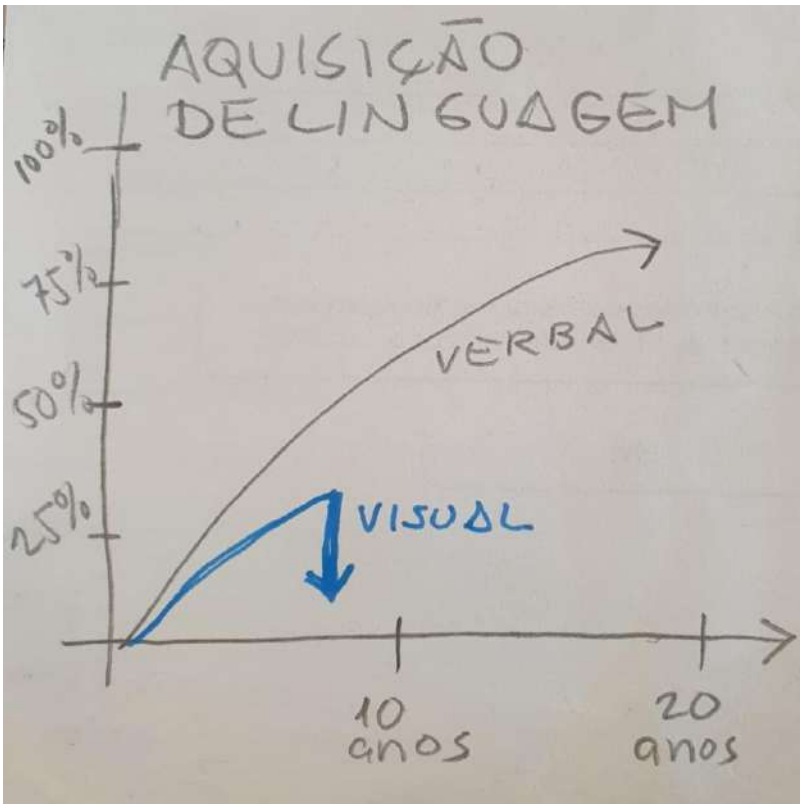
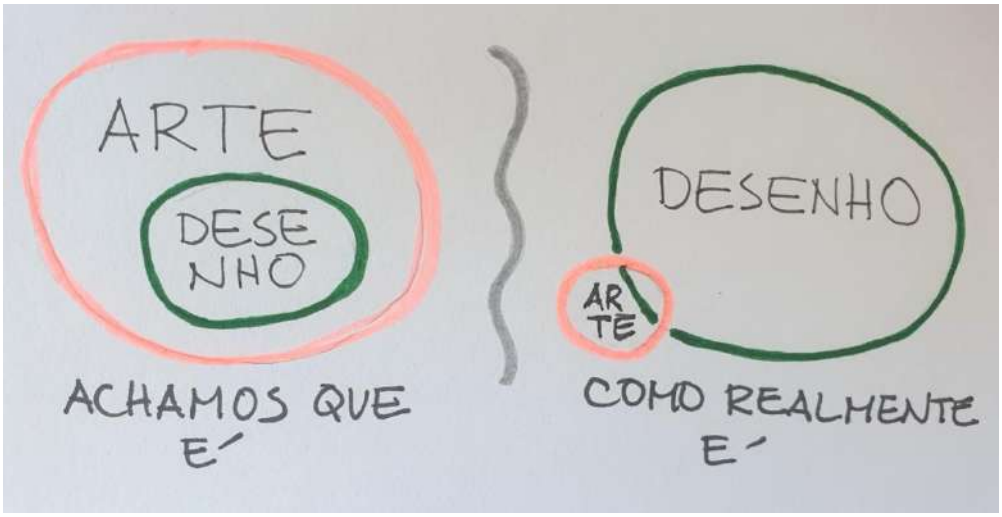


Figura 129- Arte x Desenho



Fonte: adaptado de Ammer, 2019

Desenho e desenhar não é sobre arte, é uma forma mais ampla de pensar visualmente. Adaptado de vídeo de Ammer (2019)

É uma boa estratégia, ao discorrer no início das oficinas sobre a questão das habilidades com desenho, apresentar a imagem acima: o universo do desenho é muito maior e englobante do que o da arte. É interessante abordar as crenças limitantes que fazem com que as pessoas muitas vezes sequer experimentem se aventurar a rabiscar, tentar identificar a origem de inibições e estimular a erradicação do medo de errar, auto julgamentos, crenças e rotinas perniciosas, e esclarecer que a criatividade pode ser estimulada e desenvolvida, como qualquer faculdade humana.

11.3 DESENVOLVIMENTO DO DESENHO DA CRIANÇA

A habilidade ou capacidade para o desenho é inata em todo ser humano. Num primeiro momento, tem a função de experimentar a fisiologia mecânica e potencialidades físicas da criança; é um ato gestual:

> A criança de três ou quatro anos não reconhece como seu o desenho executado alguns minutos antes; depois que a obra é produzida, retira-se dela e concentra todas as suas energias no gesto do momento. Encontra uma intensa satisfação na manipulação das cores que imprime no papel [...] só o prazer do gesto é que conta, o traço ativo que se desenvolve e vive sua própria vida. Na criança, o desenho é antes de mais nada motor; a observação de uma criança pequena desenhando mostra bem que o corpo inteiro funciona e que a criança sente prazer nesta gesticulação. (Meredieu, 1974, p. 25)

Luquet (1974) distingue quatro estágios na evolução do grafismo infantil:

1. Realismo fortuito: começa por volta dos dois anos e põe fim ao estágio do rabisco. A criança que traçava signos sem desejo de representação descobre por acaso uma analogia formal entre objeto

e seu traçado. Então, retrospectivamente, dá um nome ao seu desenho.

2. Realismo fracassado: a criança busca reproduzir uma forma. Fase de aprendizagem pontuada por fracassos e sucessos parciais, começa geralmente entre três e quatro anos.
3. Realismo intelectual: aos quatro anos começa o principal estágio que irá estender-se até mais ou menos dez ou doze anos. A criança desenha não aquilo que vê, mas o que sabe. Usa os recursos que conhece e lhe permitem representar fora e dentro, transparências etc.
4. Realismo visual: por volta dos doze anos, às vezes desde 8 ou 9, aparece o fim do desenho infantil. Descoberta e adoção da perspectiva; com isso vem um empobrecimento ou enxugamento progressivo do grafismo, que perde seu humor e tende a juntar-se às produções adultas (Luquet, 1974, p.3)

A autora faz algumas críticas a essa escala, que apesar de consagrada é insuficiente para explicar porque o desenho, em certo momento, acaba por empobrecer-se e desaparecer. Ela questiona se esta evolução do grafismo não significa mais uma desgestualização progressiva do que uma caminhada à uma figuração do real.

Posteriormente a criança vai se dirigindo ou sendo dirigida, na atividade escolar, ao mundo da linguagem escrita, representação alfabetizada e o desenho paulatinamente vai ficando em segundo plano, muitas vezes até desaparecer. Para Louis-Ferdinand Céline, em Meredieu (1974) - de forma um pouco dramática - este processo não se dá de forma pacífica ou numa sequência ou progressão harmoniosa:

> Os professores, armados com o Programa, têm de fazer um longo esforço para matar o artista que existe nas crianças. E não é só. As escolas funcionam com este objetivo, são os lugares de tortura para a perfeita inocência, a alegria

> espontânea, o estrangulamento dos pássaros, a fabricação de uma tristeza que já escorre de todas as paredes, o grude social primitivo, o verniz que penetra em tudo, sufoca, mata para sempre toda a alegria de viver! (Meredieu, 1974, p. 7)

O fato é que a criança, quando avança no processo de alfabetização, vai sendo estimulada a aperfeiçoar e exercer o domínio do alfabeto e da linguagem escrita, função considerada de uso geral para todos os indivíduos, enquanto a função de exercitar o desenho vai sendo restringido e depositado nas mãos dos indivíduos considerados mais habilidosos, e se transforma em "arte", "talento", um "domínio de poucos". O exercício do desenho decai vertiginosamente, como mostra a figura 128. Um dos maiores ganhos das oficinas realizadas foi o de fazer com que os oficinados se "permitissem" lançar traços e figuras sobre o papel, e se percebessem potentes e capazes de praticar naquele mundo que antes se consideravam apartados. Isso traz surpresa, satisfação, e é uma conquista celebrada.

12 PRÁTICAS

Nesta seção apresento resultados práticos, exemplos ilustrativos de Facilitações Gráficas -inicialmente, no INMETRO e, em seguida, em outros eventos e instituições - bem como as iniciativas de disseminação da Linguagem Visual e Facilitação Gráfica. Demonstro como e por que decidi lançar mão de determinados elementos, e qual a lógica geral de um gráfico.

12.1 FG NO INMETRO

A FG começou a ser usada em eventos e comunicações em outubro de 2022. A princípio, foi sendo usada nas atividades do Laboratório de Inovação, e à medida que foi divulgada como serviço "de prateleira", ofertado à Casa, foi paulatinamente sendo solicitado por outras unidades do INMETRO. Seguem exemplos de FGs e seus contextos.

Figura 130 - primeira FG no Inmetro



Fonte: elaboração da autora

O núcleo de LS realizou um encontro entre entes de governo (011Lab, Agência Nacional de Aguas e TCE/SC), que compartilharam suas experiências na promoção de LS em seus respectivos órgãos. Esta FG foi a primeira elaborada em evento no INMETRO e fica clara uma certa "imaturidade gráfica", bem como a mudança de estilo que se seguiu. Percebe-se um excesso de elementos e de cores, como resultado da pouca experiência, ainda que o resultado geral tenha ficado satisfatório, e atingido seu objetivo de apresentar o conteúdo num todo coerente.

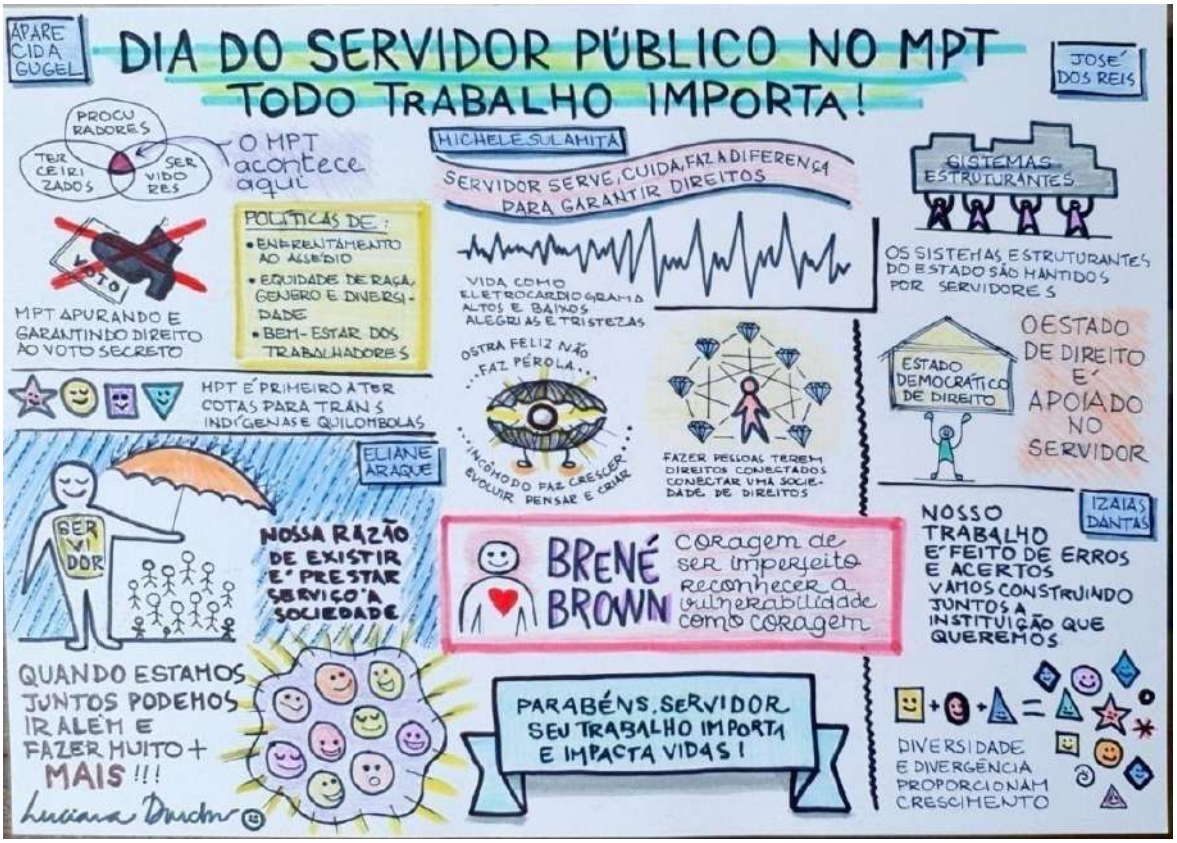
Figura 131 - FG da palestra Inovação no Serviço Público



Fonte: elaboração da autora

Este gráfico foi elaborado após o evento Dia da Inovação no INMETRO e retratou a fala da palestrante principal. Foi distribuído digitalmente.

Figura 132 - FG do evento Dia do Servidor



Fonte: elaboração da autora

Este gráfico foi elaborado no evento *Dia do Servidor no MPT: Todo Trabalho Importa*, a convite de uma servidora da rede de inovação, e apresenta as falas dos quatro apresentadores. Separei quatro quadrantes para agrupar falas de quatro oradores, ainda que de forma não muito rígida. Foi postado na intranet do TJ/RN e distribuído digitalmente.

Figura 133 - Cartaz de material preparatório



Fonte: elaboração da autora

Este cartaz faz parte das peças de comunicação produzidas para o Planejamento Estratégico do INMETRO, conduzido pelo InovInmetro. Ilustra e faz parte da etapa de preparação das sessões, em apoio às recomendações iniciais aos participantes. Distribuí nove recomendações de forma mais ou menos linear e em blocos.

O evento Roda de conversa: Mulheres na Metrologia aconteceu em homenagem ao Dia da mulher em 2023. Seis metrologistas, além da chefe de cerimônias, também metrologista, contaram suas experiências de vida e nas carreiras no INMETRO. Houve a possibilidade de elaborar com antecedência uma parcela das imagens, e parte deste gráfico (o cabeçalho e as caricaturas), cujo conteúdo já era conhecido de antemão, foi elaborado previamente com bastante antecedência, e o "miolo" foi sendo preenchido durante o evento. Algumas das imagens foram inseridas após o término. Posteriormente foi postado nas redes sociais do INMETRO como parte dos eventos comemorativos.

Figura 134 - FG evento comemorativo do Dia da Mulher



Fonte: elaboração da autora

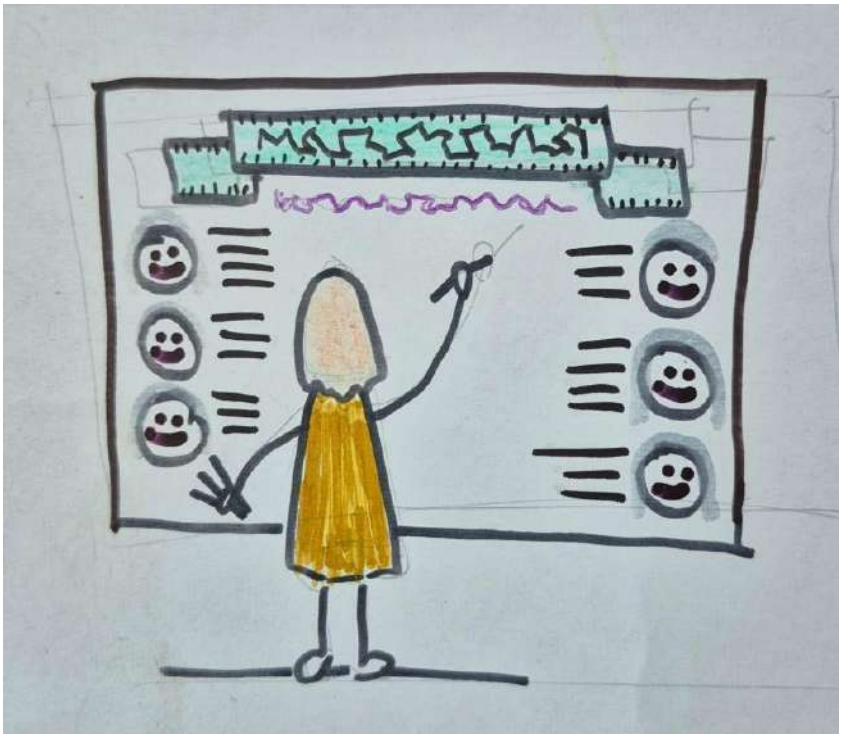
A "moldura" foi elaborada previamente, e durante o evento fui preenchendo a parte central do papel com falas de cada uma, sem divisão clara entre as palestrantes.

Não tenho facilidade para desenhar fisionomias e pessoas, o que de forma geral não é um problema, já que opto por despersonalizar as figuras humanas como muitos facilitadores escolhem fazer. Mas, neste caso as falas vêm de pessoas características, e retratá-las traria interesse, reconhecimento afetivo por parte do corpo laboral, e enriqueceria o produto final. Como a proposta veio com antecedência, tive oportunidade de treinar desenhar os traços das palestrantes, minhas colegas, a quem pedi que mandassem fotos pra que eu me inspirasse. Alcancei meu intento em graus variados de sucesso.

Como ao fim houvesse um espaço não utilizado, fiz um detalhe, por ideia de meu chefe Rodrigo, e desenhei a mim mesma de costas, em frente ao papel, no processo de ilustração. Assim, discretamente me adicionei ao gráfico, junto à assinatura:



Figura 135 - mini autorretrato na FG



Fonte: elaboração da autora

Figura 136 - FG sendo feita durante o evento Mulheres e Metrologia



Fonte: acervo pessoal

Figura 137 - FG sendo feita durante o evento Mulheres e Metrologia



Fonte: acervo pessoal

Figura 138 - Gráfico Processo de Compras

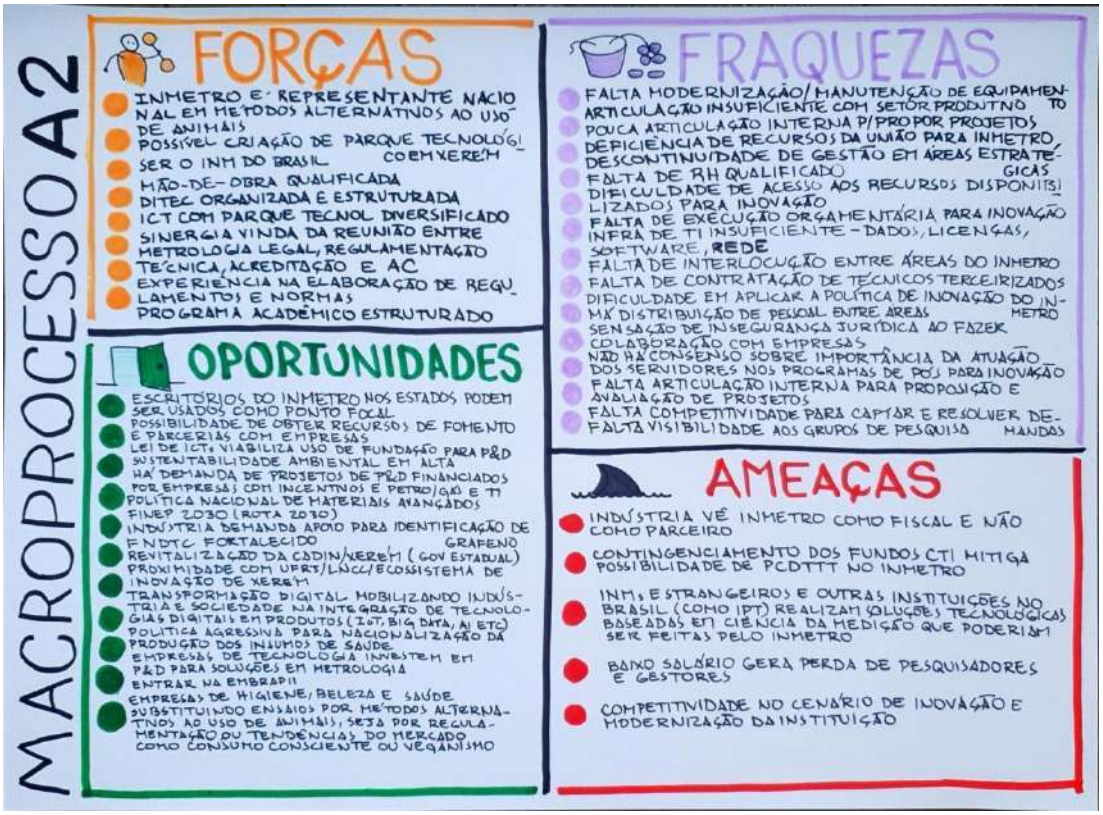


Fonte: elaboração da autora

Gráfico para "Descomplicando o Processo de Compras" do INMETRO

A gestão de compras do Inmetro sofreu modificações em 2023 e houve a necessidade de apresentá-las ao corpo de trabalhadores, para que estes soubessem e aplicassem as novas regras. Foi feito o evento de palestra Descomplicando o Processo de Compras e a FG. Quis destacar o fluxo como movimento, e as linhas básicas dos processos, e foi posteriormente enviado pelo Comunica, órgão de comunicação interna da casa. A criança de mochila desproporcional se refere a uma história que foi contada para ilustrar a necessidade de um bom planejamento de compras: naquele caso, o processo foi mal feito e os estudantes receberam mochilas maiores do que eles mesmos, inadequadas ao uso.

Figura 139 - Planejamento Estratégico do Inmetro



Fonte: elaboração da autora

Sistema de avaliação interna de servidores



Fonte: elaboração da autora

Figura 140 - ilustração evento Fórum Desafios de Substâncias



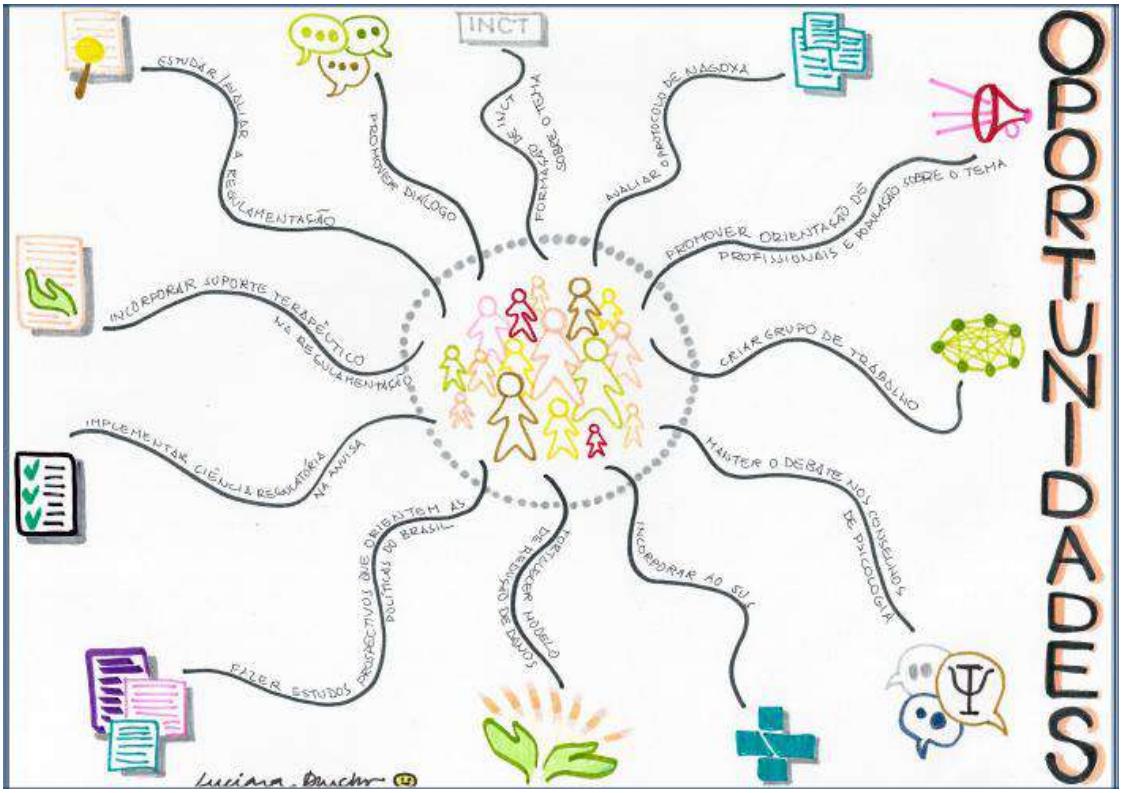
Fonte: elaboração da autora

Figura 141 - FG evento do Pólen/Fiocruz



Fonte: elaboração da autora

Figura 142 - ilustração evento Fórum Desafios de Substâncias



Fonte: elaboração da autora

Figura 143 - gravação do vídeo de Diretrizes de LS do Inmetro



Fonte: acervo pessoal

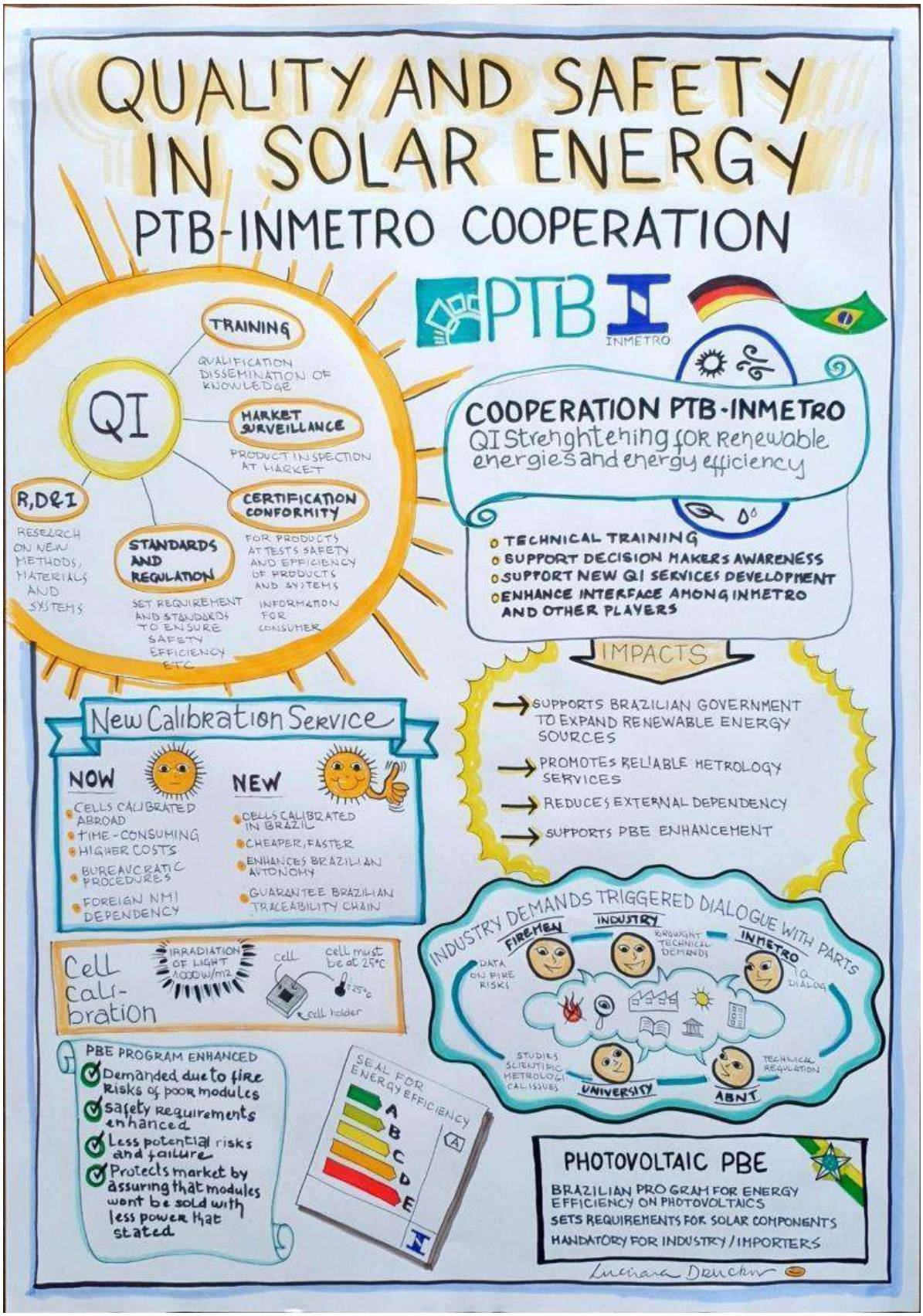
Após o Planejamento Estratégico, parte do material e informações coletadas foram organizadas em forma de matriz FOFA (figura 140), para fazer parte da entrega final à Diretoria de Planejamento.

Diversos órgãos que vêm desenvolvendo ações e atividades no campo da Linguagem Simples também elaboram seus documentos internos de orientação ou afirmação de princípios. A exemplo de tantos, o núcleo de Linguagem simples fez suas Diretrizes, e posteriormente os gravou em forma de vídeo institucional. A técnica escolhida foi o *stop motion*, em que a imagem vai sendo registrada e apresentada de forma que fique animada e dinâmica. O vídeo faz parte do acervo institucional e pode ser visto no canal do INMETRO.

O instituto de metrologia alemão, Physicalisch-TechnicheBundesanstalt (PTB), parceiro do INMETRO em diversas iniciativas, participou do evento "Dia de Portas Abertas" apresentando avanços no campo da energia solar na Alemanha. O PTB pediu ao Laboratório de Inovação que produzisse um gráfico em formato de pôster para seu estande, que incluía diversas atividades de regulação e metrologia em conjunto com o INMETRO. Foi elaborado a partir da pesquisa e coleta de informação em diferentes campos do conhecimento.

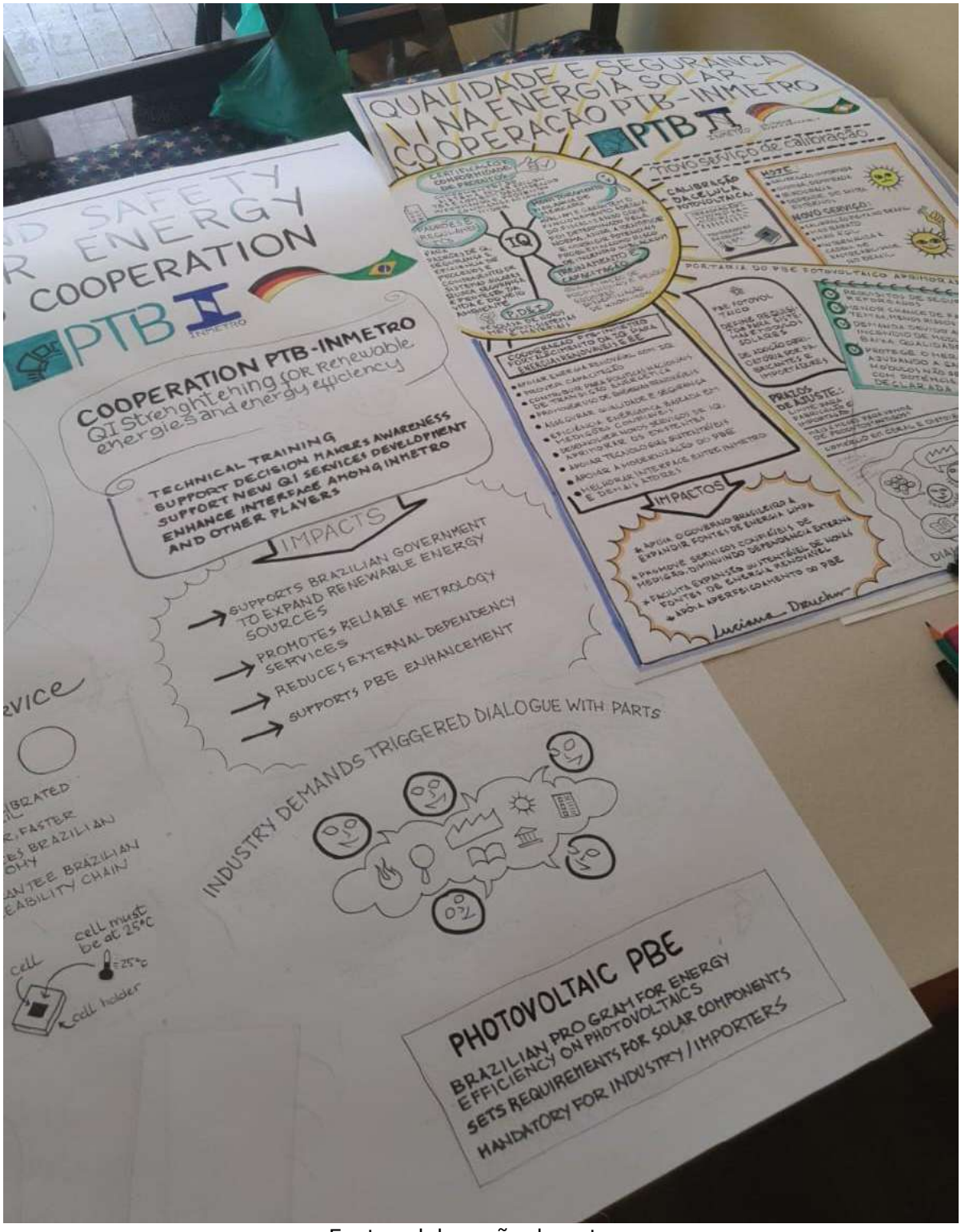
Nele, optei por criar linhas de divisão entre os assuntos, já que são várias frentes de trabalho dentro do INMETRO enfocando energia solar. Criei um enorme sol em posição abaixo do título e à esquerda, para dar dinamismo ao conjunto, e que também serviu para delimitar o conteúdo de Infraestrutura da Qualidade, uma das áreas do INMETRO envolvidas na iniciativa. O tema do sol apareceu novamente na seção Novo Serviço de Calibração, e na moldura em formato de irradiação na seção Impactos, e com o uso maciço da cor amarela no conjunto.

Figura 144 - poster evento Dia de Portas Abertas do PTB



Fonte: elaboração da autora

Figura 145- estudo para pôster



Fonte: elaboração da autora

Figura 146 - tenda do PTB, pôster pendurado à direita



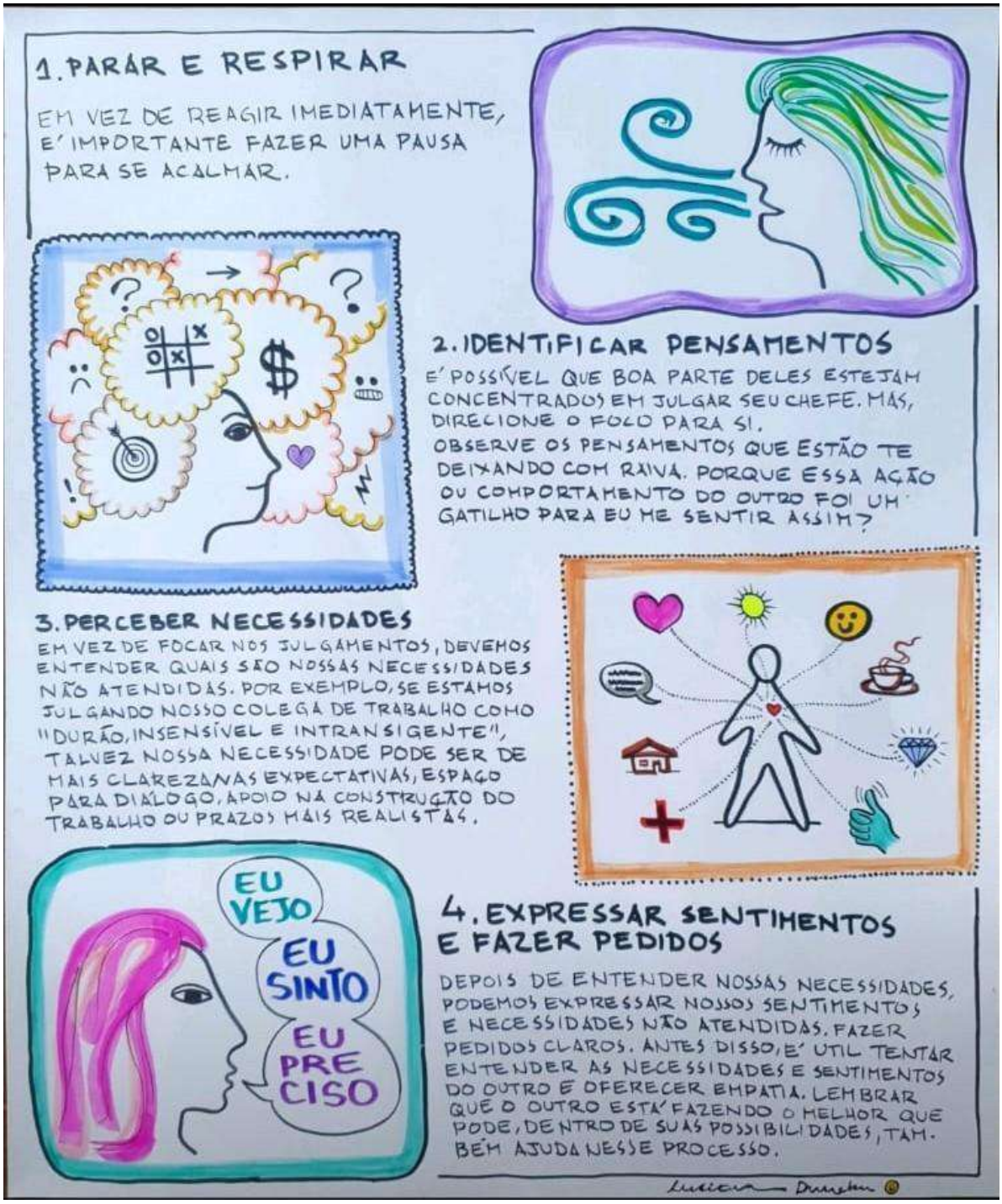
Fonte: PTB

12.2 OUTRAS EXPERIÊNCIAS

Não é incomum a colaboração entre entidades de inovação e os exemplos abaixo ilustram algumas experiências externas ao ambiente do INMETRO.

A próxima ilustração teve origem na iniciativa do La-Bora!, laboratório de inovação da GNova, de ampliar sua participação na rede profissional LinkedIn. Servidores foram chamados a colaborar voluntariamente para elaborar posts sobre assuntos-chave na atuação do La-Bora como metodologias ágeis, linguagem simples, empatia, ambiente seguro no trabalho etc. Este post em particular fala sobre Comunicação Não Violenta e foi postado em janeiro de 2024.

Figura 147 - ilustração para Linkedin do La-Bora!



Fonte: elaboração da autora

Figura 148 - FG apresentação Brasil em Imagens

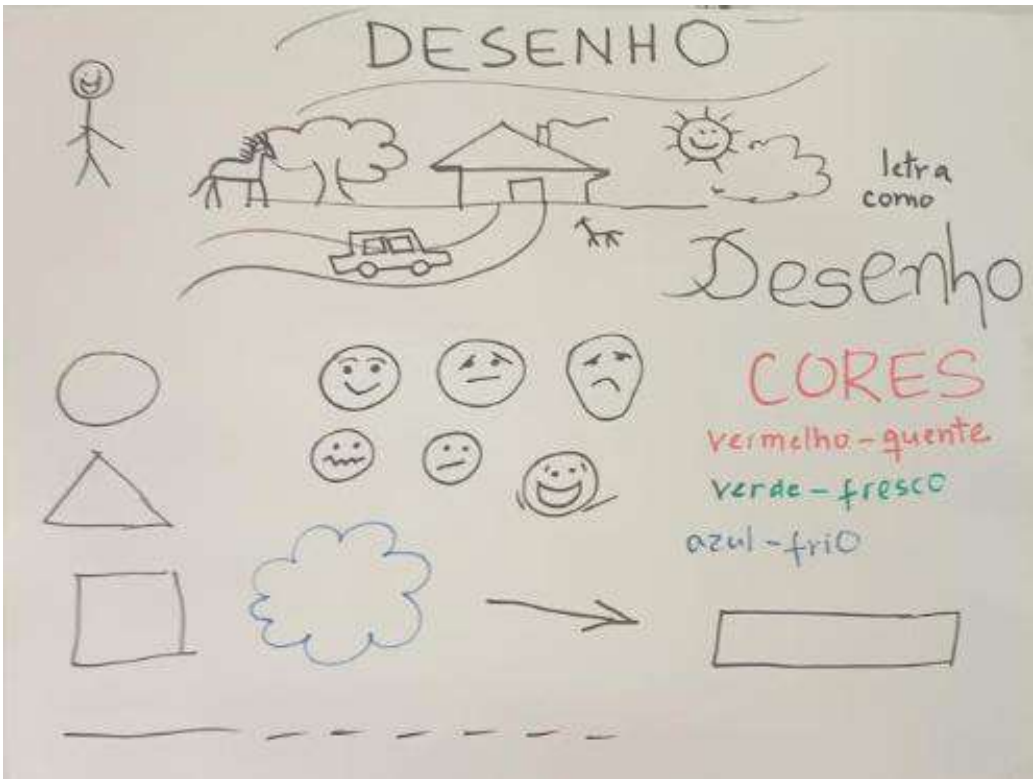


Fonte: elaboração da autora

FG feita na apresentação Brasil em Imagens, em escola secundarista portuguesa

Por ocasião do doutorado sanduíche fiz uma FG, e posteriormente exercício com os alunos, dentro do Projeto Aulas sem Fronteiras, projeto permanente de cooperação entre a Câmara Municipal do Porto e a Universidade do Porto. O gráfico acima foi elaborado por ocasião da aula ministrada a uma turma de português como segunda língua para alunos do 12º ano na Escola Rodrigues de Freitas, com o título "Brasil em Imagens". A filosofia do projeto é a de que cada palestrante apresente alguns aspectos de seu país a uma turma de escola,e foi considerada uma oportunidade de elaborar uma FG de características únicas. A palestra foi apresentada a alunos de português como segunda língua, e foi necessário escolher palavras mais elementares e dentro do português falado em Portugal. Além disso, a ação de simultaneamente falar e desenhar criou uma dinâmica diferente. Ao final, os alunos foram estimulados a apresentar graficamente as características de seu país.

Figura 149 - exercícios da palestra



Fonte: elaboração da autora

13 ETAPAS DE ELABORAÇÃO DE UMA FACILITAÇÃO GRÁFICA

Em seção anterior, houve a preocupação de desmembrar os elementos e analisar separadamente os itens que tipicamente compõem uma FG.

Nesta seção, a título de elucidação da metodologia e clarificação da sequência de registros gráficos, apresento aqui o passo-a-passo de execução de uma FG, na sequência em que é executada, e de que forma os componentes vão sendo imaginados e, consequentemente, registrados.

Esta seção examina e explicita o processo de criação de uma FG, quais são seus elementos constitutivos, demonstrando uma de suas principais características, que é a de ser um processo dinâmico que se desenrola aos olhos do de quem assiste, quando na modalidade simultânea. São apresentados os passos da sequência de elaboração, e em seguida quais são os principais tópicos ou elementos importantes a figurar na elaboração de uma FG.

Vou desenhando os elementos à medida em que aparecem na fala do orador ou apresentador, que de modo geral obedecem a um discurso linear, característica do discurso verbal, mas de maneira geral não figuram no papel de modo ou sequência linear. A FG fará bastante sentido e servirá de lembrete para quem assistiu à mencionada apresentação, mas talvez pareça confusa e incompleta a quem não a ouviu e conheceu o conteúdo. Há duas razões principais para esta "desconexão": a disposição não-linear dos elementos e o modo muito sintetizado de expressão gráfica. Esta ferramenta se propõe a apoiar a retenção da informação de quem já tinha entrado em contato com o conteúdo e deve ser percebida desta forma, com esta finalidade.

13.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

Escolhi o evento "Comunicação Científica entre INMETRO, Sociedade e Indústria", organizado pelo InovInmetro e transmitido pelo YouTube em 10/10/2024, em comemoração ao Dia da Linguagem Simples. A escolha se deu em função de ser uma ação do Laboratório de Inovação sobre linguagem simples. Adicionalmente, este evento muito provavelmente teria sido acompanhado ao vivo pela facilitadora gráfica no auditório, e que faria uma FG como um outro produto resultante do evento. Cabe ressaltar que o evento compreendeu ainda um outro palestrante e uma oficina de storytelling, mas para fins de demonstração neste texto, a FG aqui apresentada ilustra a participação dos dois primeiros palestrantes. Considerou-se que a extensão total não agregaria mais informação necessária ou relevante para fins de demonstração da metodologia, e que tal exclusão não implica em perda ou prejuízo na aplicação da metodologia.

Figura 150- FG finalizada



Fonte: elaboração da autora

Para este exercício, visando o esclarecimento da forma com que uma FG evolui em sua realização/execução, fiz um primeiro gráfico, corrido, do mesmo modo que teria sido feito na vida real ao ser exposta ao conteúdo e produzir uma FG de modo simultâneo. A partir deste, foi feito um segundo, que foi compartimentado nas etapas aqui dispostas. Os passos subseqüentes serão exibidos por etapas, na sequência em que foram expostos e registrados, com comentários com os quais busco elucidar cada elemento.

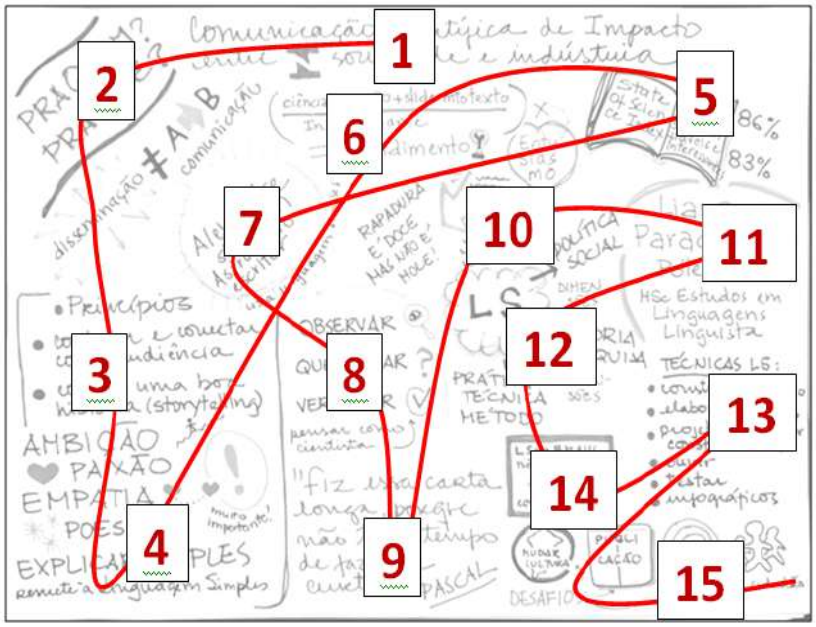
13.2 LOCALIZAÇÃO NO AMBIENTE, MATERIAIS

A situação ideal é que o facilitador possa previamente escolher o local a partir de onde fará o painel. É importante que tenha um mínimo de visibilidade. Folhas fixadas à parede ou suportes do tipo flipchart são as soluções mais comuns. Atualmente, com o crescimento dos eventos transmitidos remotamente, é comum que facilitadores utilizem recursos digitais de apresentação, mas neste caso específico exemplificaremos usando uma apresentação feita em papel com canetas pilot. Este tipo de caneta é ideal, pois tem um traço muito marcante, espessuras diversas, cores fortes etc.

a) Disposição geral dos elementos:

No layout escolhido, as informações são geralmente inseridas de cima para baixo, da esquerda para a direita, mas não necessariamente nessa ordem, como é indicado no gráfico abaixo, para compreensão do todo:

Figura 151 - ordem de execução e disposição geral dos elementos

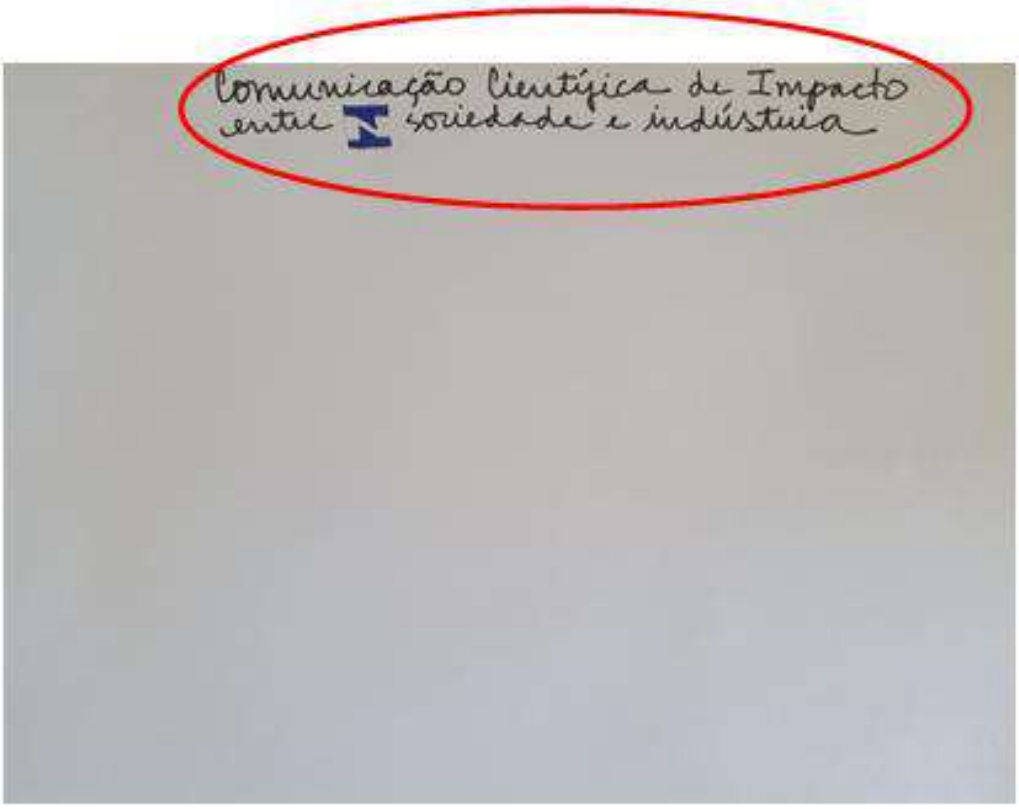


Fonte: elaboração da autora

b) Título

A FG, de modo geral, começa com o título do evento. É interessante que esse título ou cabeçalho também tenha algum grau de elementos gráficos (ver próxima seção) para atrair e despertar a atenção. Como é uma informação que o facilitador possui previamente, pode ser feita antes do evento. É uma das partes conhecidas previamente, e pode tanto ser feito com antecedência como ser elaborado no momento do evento. Esta escolha é subjetiva e não interfere significativamente na execução. De forma geral figura ao alto e centralizado e horizontalizado, mas pode assumir outras localizações (nos cantos ou laterais) e orientações (vertical ou diagonal, em vez de horizontal). O ideal é que não seja muito extenso, concentrando-se nas orações ou termos principais. Palavras podem ser substituídas por imagens ou símbolos, como o INMETRO do exemplo, cuja grafia foi substituída por seu logotipo. Talvez devesse ter optado por outra escrita que não a cursiva.

Figura 152 - Título da FG

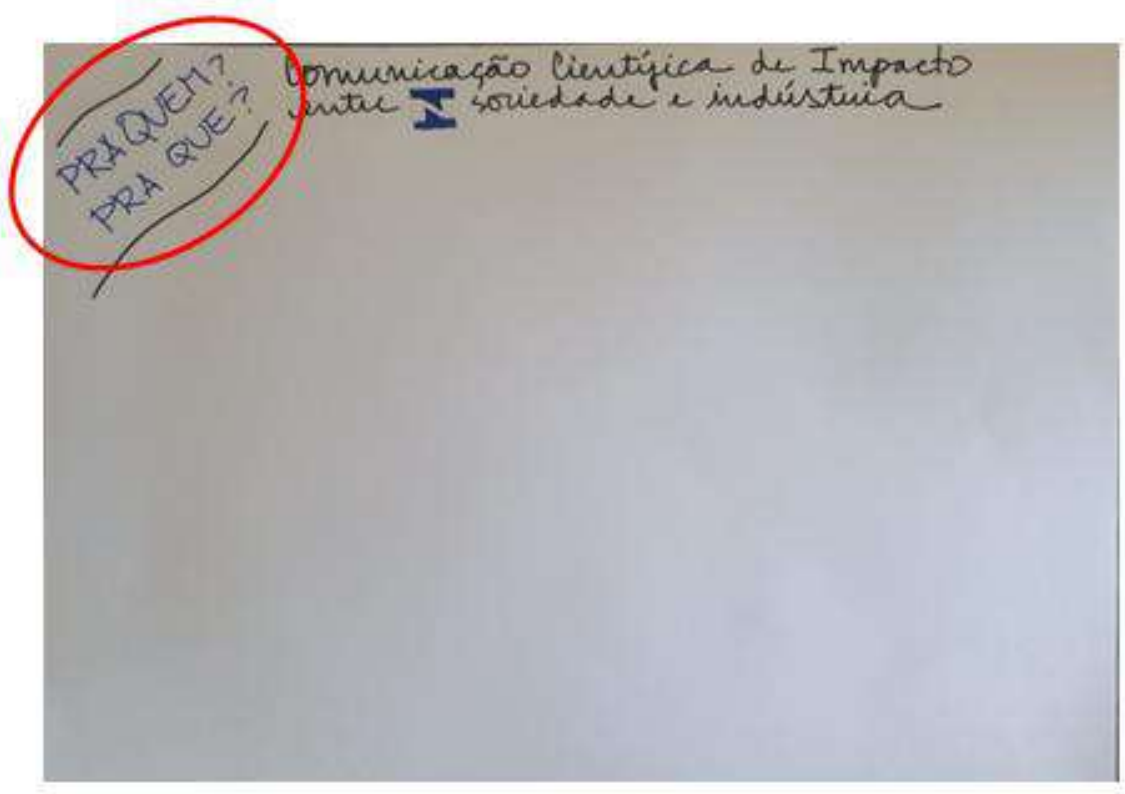


Fonte: elaboração da autora

c) Para Quem?Para Quê?

O apresentador iniciou sua abertura do evento com considerações gerais e os termos "Para Quem? Para Quê?" sintetizam o argumento sobre qual deve ser o direcionamento da comunicação. Escolhi o sentido inclinado, de forma a melhor aproveitar o espaço vazio deixado na lateral do título, e pus entre duas linhas, de modo a formar um bloco de informação. As linhas são curvas de forma a suavizar um possível efeito de "dureza".

Figura 153 - Para Quem? Para Quê?

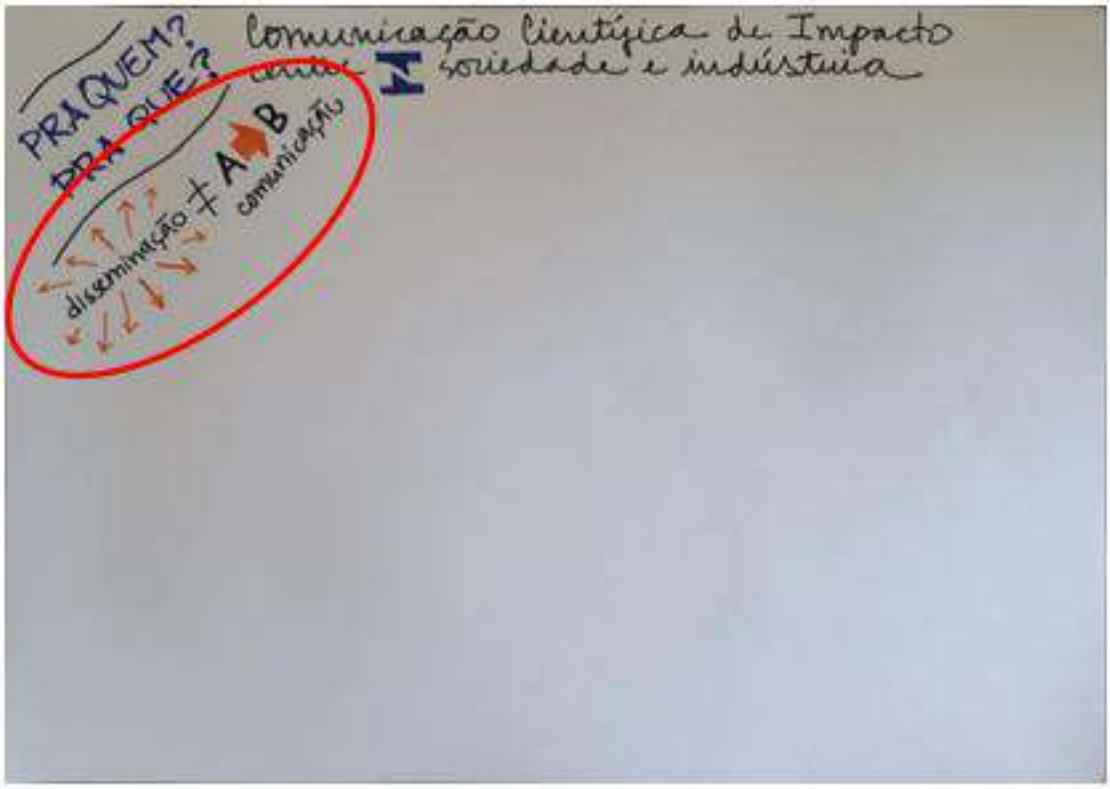


Fonte: elaboração da autora

d) Diferença entre disseminação e comunicação

O apresentador segue demonstrando a diferença entre disseminação e comunicação. Uma fala de alguns minutos foi sintetizada em uma imagem com três elementos, com duas formas de irradiação de informação, e um símbolo matemático facilmente reconhecível ao indicar que são propostas diferentes. Escolhi os elementos gráficos de setas para demonstrar movimento e direcionamento. Optei por manter o sentido inclinado, acompanhando o desenho anterior, de forma a usar melhor o espaço e dar dinamismo ao conjunto. É desejável que alguns blocos de informação "quebrem" a orientação vertical/horizontal, acrescentando alguma variedade de disposição gráfica, e para diferenciar de um layout mais rígido, ortogonal e quadrado, como o de jornal.

Figura 154 - disseminação ≠ comunicação

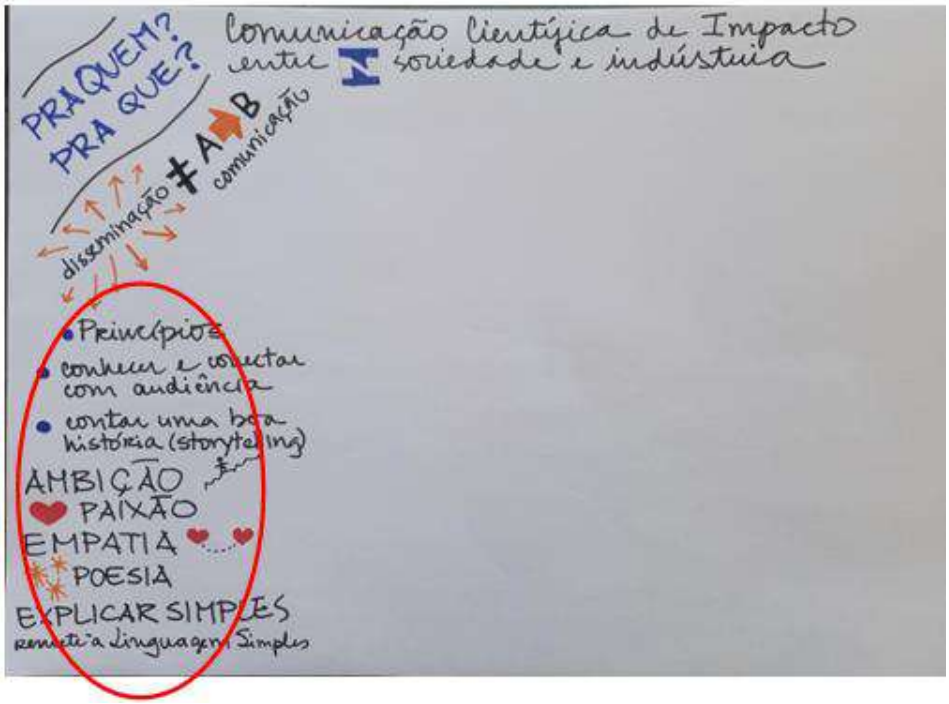


Fonte: elaboração da autora

e) Princípios para uma boa comunicação científica

Neste ponto da exposição é apresentado um vídeo com princípios e percepções de vários cientistas sobre o que constitui uma boa comunicação. Foi pedido a eles que resumissem em uma só palavra, e estas foram registradas junto a pequenos ícones ou elementos gráficos: pessoa subindo monte para ambição, coração para paixão, corações interligados para empatia e estrelinhas para poesia. Estes elementos também servem para adicionar cor ao gráfico geral: é interessante que haja pontos de cor espalhados pelo todo. O ideal é que haja uma proporção harmoniosa entre texto, cor e imagem.

Figura 155 - princípios

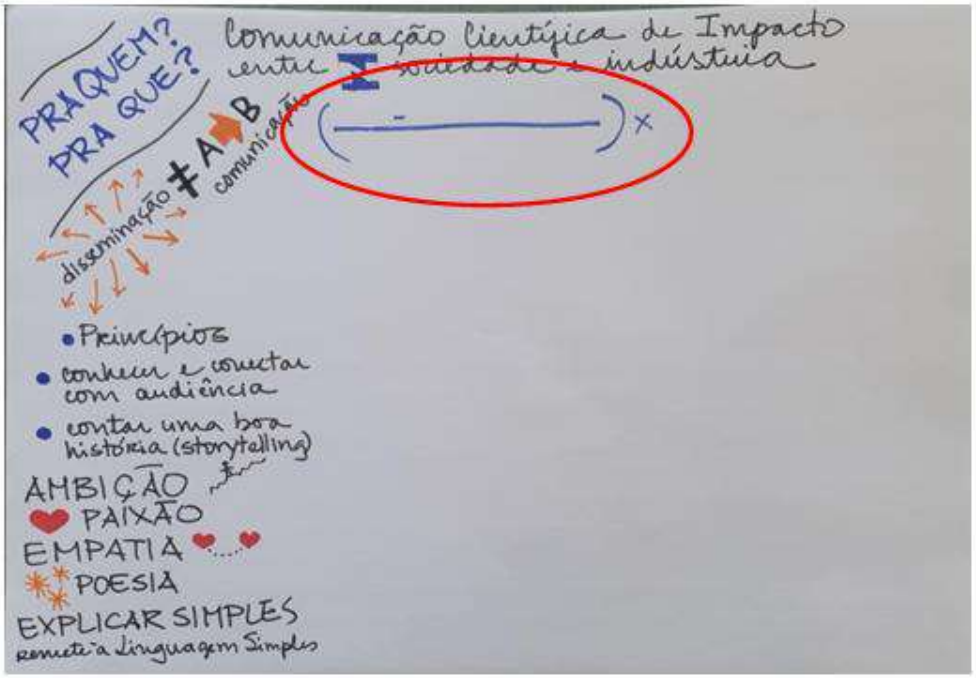


Fonte: elaboração da autora

f) Estrutura de equação

Neste ponto o apresentador procurou fazer uma brincadeira, comentando importantes elementos de comunicação dispostos no formato de uma equação, que é uma configuração familiar ao cientista. A primeira imagem que aparece no PowerPoint é esta, linhas, parênteses e x, e os elementos subseqüentes iriam ser adicionados à medida que fossem apresentados. Nesse momento, como era impossível saber de antemão o que entraria na imagem toda, decidi marcar o espaço vazio a ser preenchido, em aproximadamente um terço do cumprimento, de forma a poder comportar diversos elementos que entrariam posteriormente. Isso acontece frequentemente (determinar com certo grau de arbitrariedade um espaço a ser utilizado) e o facilitador está sempre "estimando" o espaço a ser preenchido.

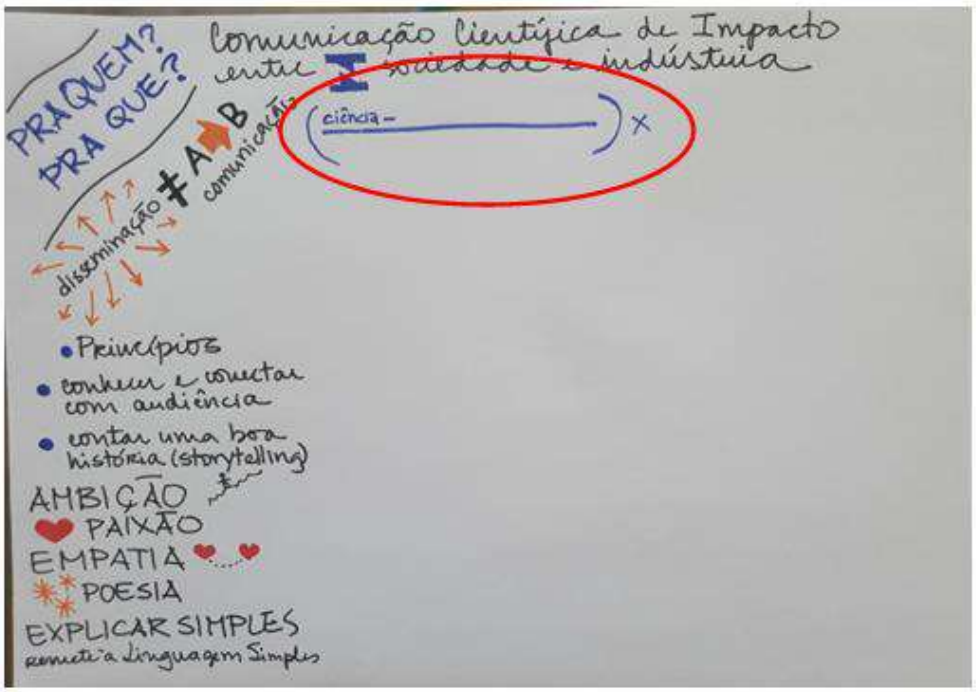
Figura 156 - equação



Fonte: elaboração da autora

Os elementos vão sendo apresentados em sequência: ciência...

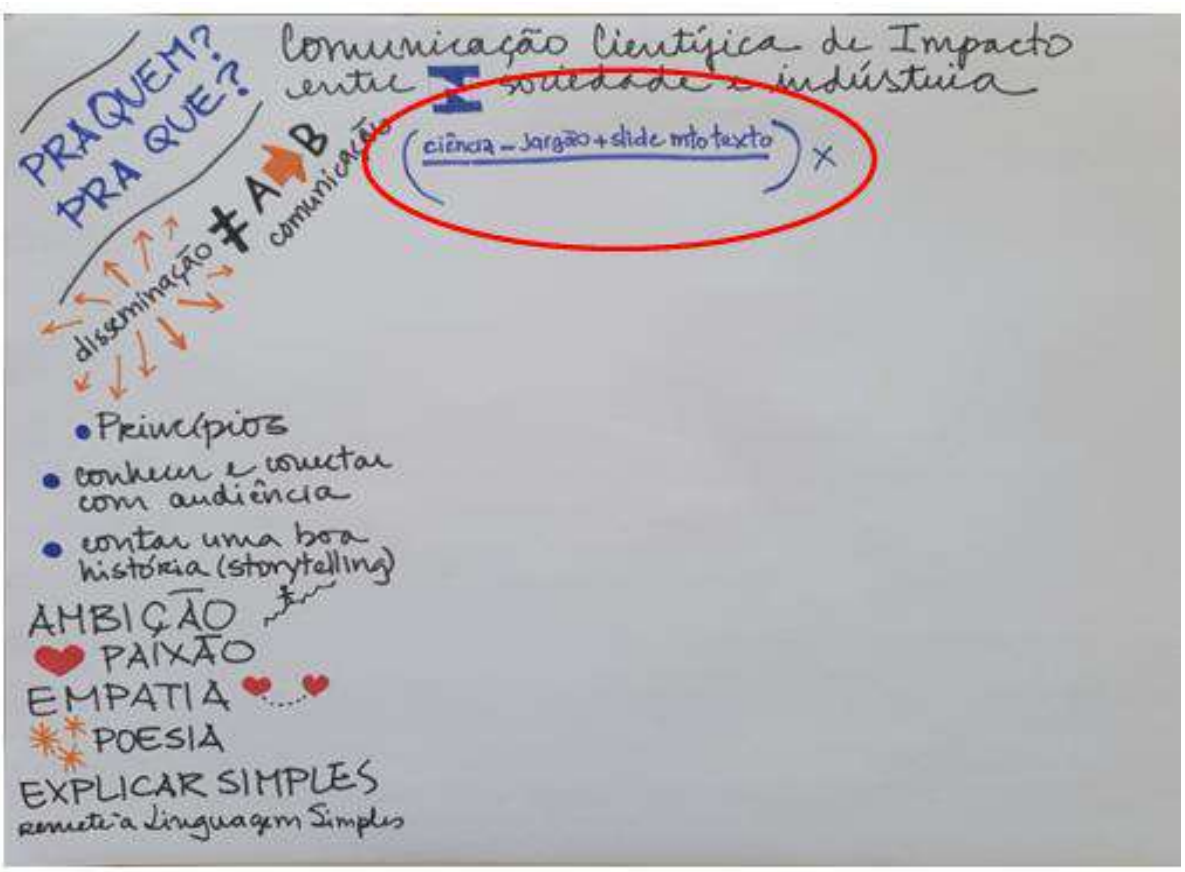
Figura 157 - equação



Fonte: elaboração da autora

... menos jargão e slides com muito texto...

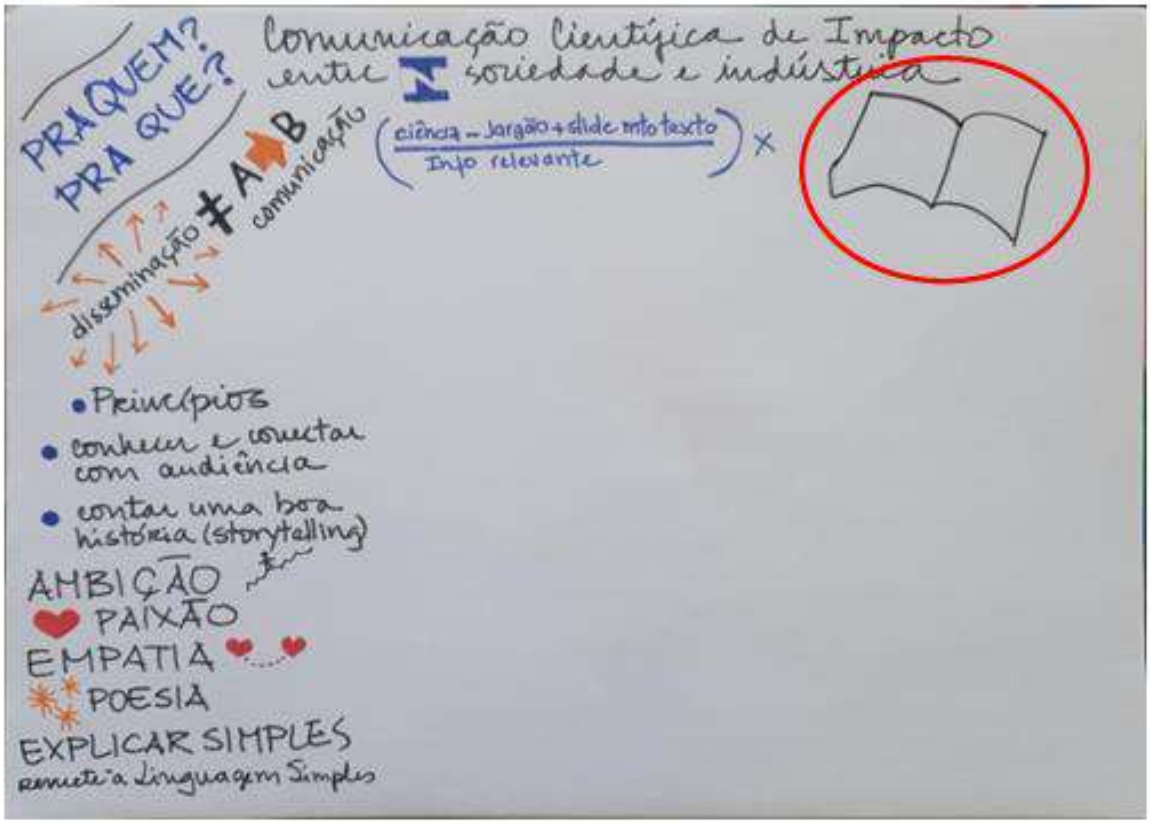
Figura 158 - equação



Fonte: elaboração da autora

...sobre informação relevante.

Figura 159 - estudo

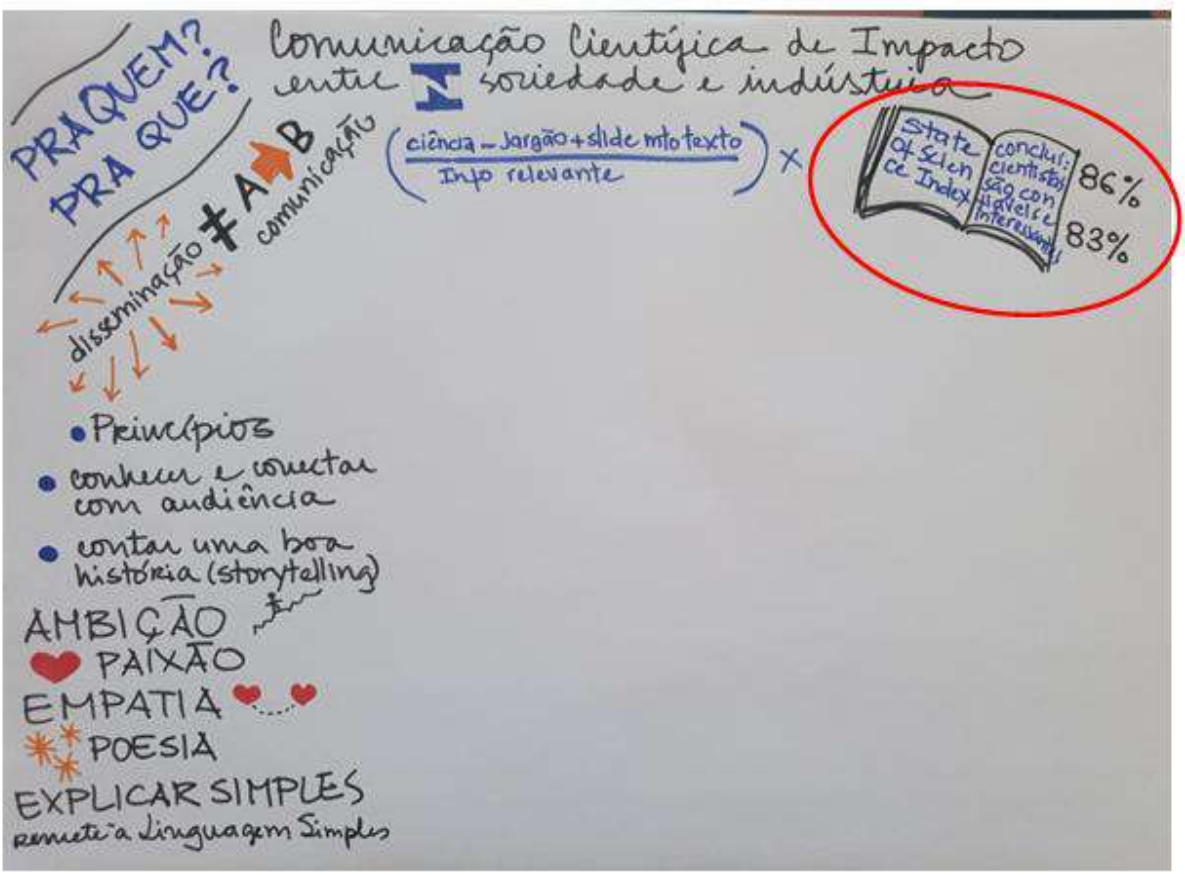


Fonte: elaboração da autora

g) Estudo

É apresentado dado do estudo intitulado State of Science, sobre a percepção que a população tem sobre cientistas. Como a informação escrita se mostrava curta e bastante sintetizável, desenhei um livro, indicando a publicação, com as cifras do lado de fora, para dar destaque e aproveitar o espaço livre do papel, à direita. O desenho da página esquerda do livro inicialmente ficou torto, desalinhado, e foi posteriormente "melhorado" pela adição de outros elementos. Cabe dizer que muitos elementos que vão sendo lançados nas facilitações são aprimorados posteriormente, à medida que vou fazendo, como neste exemplo.

Figura 160 - estudo

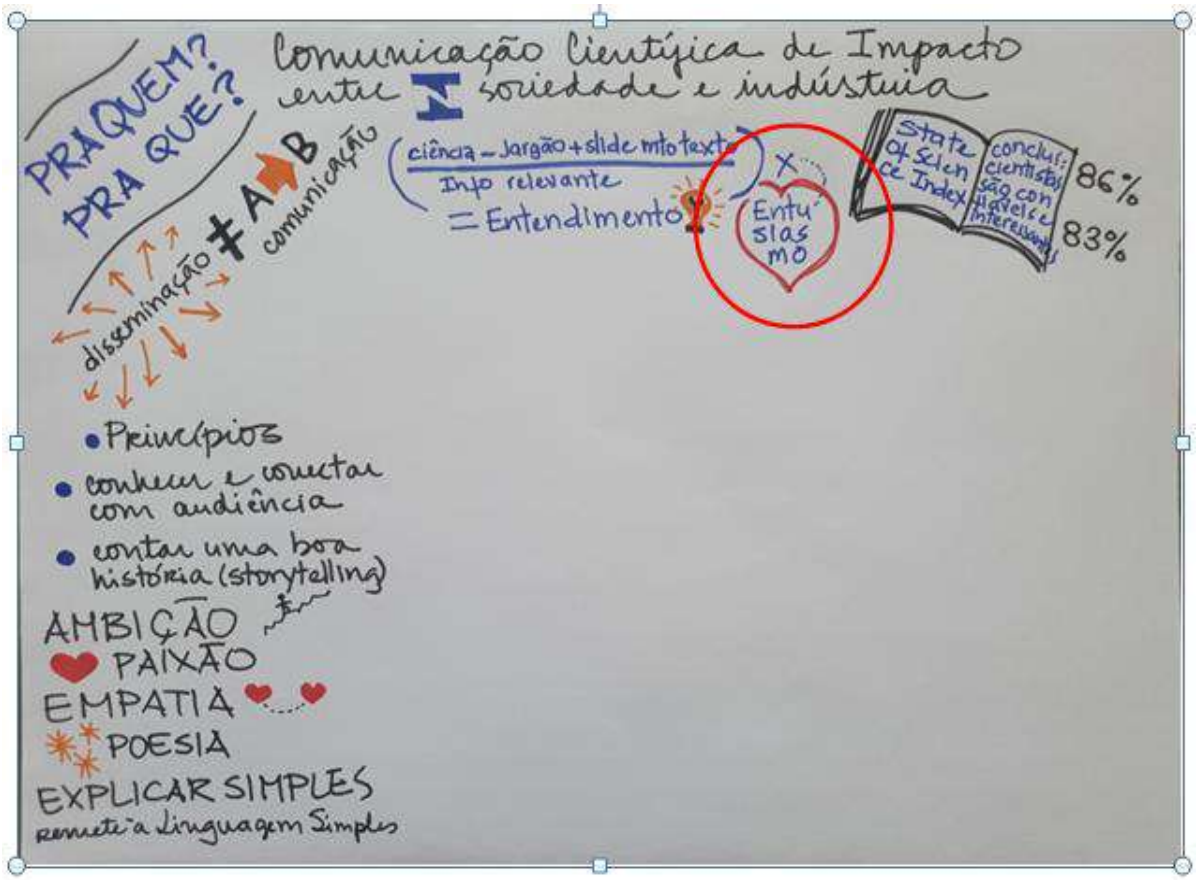


Fonte: elaboração da autora

h) Finalização da equação

Ao final da equação, foram adicionados os termos *Entendimento* e *Entusiasmo*. Junto ao entendimento inseri uma lâmpada e o entusiasmo foi circundado com um coração. Cabe notar que não havia espaço previsto para o entusiasmo e este termo ficou ligeiramente "apertado", uma vez que decidi poupar o espaço para baixo, já que sabia que a palestra ainda teria muito conteúdo a ser registrado.

Figura 161 - finalização da equação

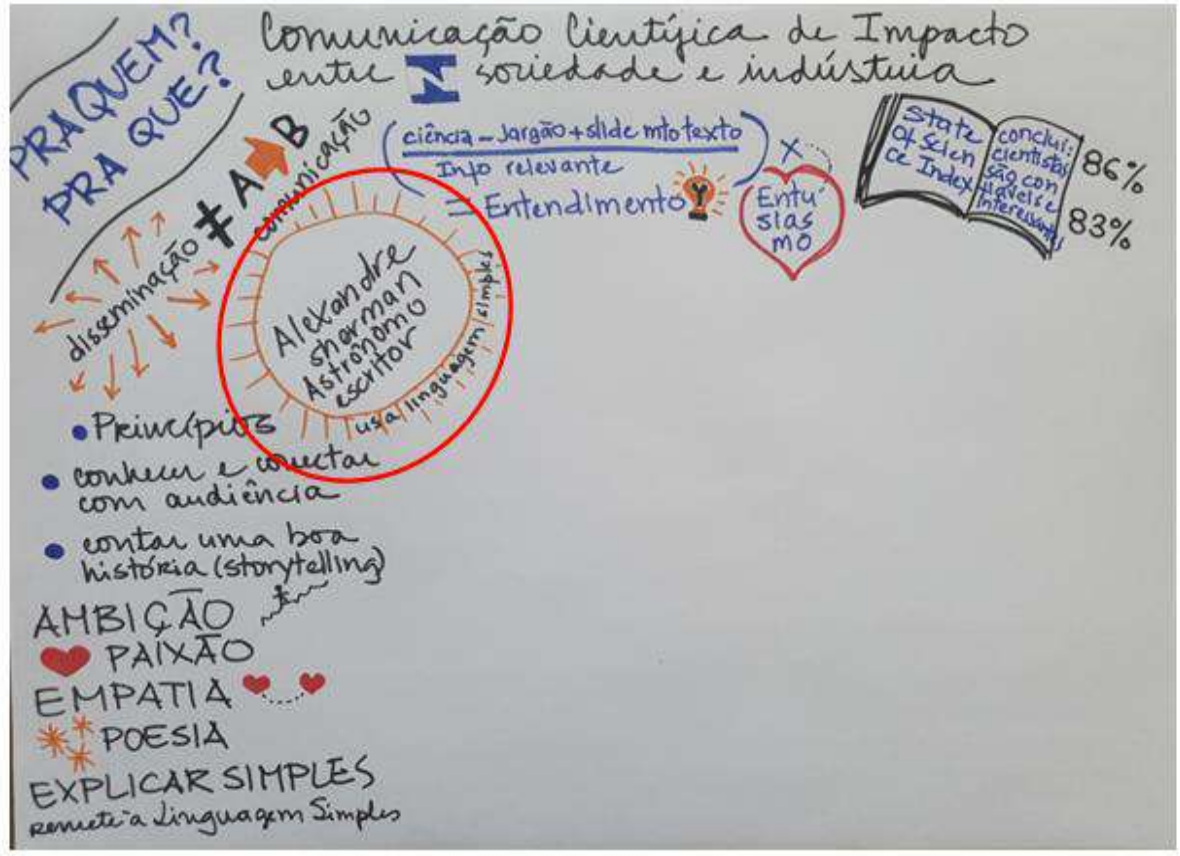


Fonte: elaboração da autora

i) Introdução ao primeiro palestrante

O apresentador chama ao palco o primeiro palestrante, Alexandre Sherman. Uma vez que este é apresentado como astrônomo, o elemento gráfico que escolhi para acompanhar é um sol, que circunscreve o nome e currículo do palestrante. Posteriormente adicionei a frase *'Usa linguagem simples'* fora do contorno do sol. Muitas vezes essas informações – nome e currículo – não figuram com tanto destaque, mas espera-se que elas constem da FG, como registro do(s) sujeito(s) das falas.

Figura 162 - introdução do palestrante



Fonte: elaboração da autora

j) Apresentação: como age um cientista

O palestrante inicia demonstrando qual é sua idéia sobre como age um bom cientista, e destaca as ações de observar, questionar, analisar. Novamente os termos são acompanhados por ícones correspondentes. Neste ponto ele retoma uma fala anterior, enfatiza a importância da empatia, que foi um dos termos apontados num momento prévio, o que incentiva a desenhar um ponto de exclamação e as palavras *muito importante!* em reforço.

Figura 163- como age um cientista



Fonte: elaboração da autora

k) Molduras

Como vão sendo inseridos mais elementos, utilizando mais espaço, e registrando falas de diferentes sujeitos, considerei importante inserir linhas que limitem e emoldurem o bloco anterior, de forma a compartimentalizar os elementos com alguma divisão, tentando deixar mais definido que são blocos de informação diferentes.

Figura 164 - molduras



Fonte: elaboração da autora

l) Citação de Pascal

A frase “Fiz uma carta longa, porque não tive tempo de fazê-la curta”, retirada de uma carta e erroneamente atribuída a diferentes pessoas, quis exemplificar que escrever de forma clara e sintética exige tempo e esforço de elaboração. Escolhi ressaltar essas duas características (o aspecto epistolar e a verdadeira autoria) e a frase foi registrada em letra cursiva, com texto grafado entre aspas, atribuída ao autor.

Figura 165 - Frase de Pascal



Fonte: elaboração da autora

m)Texto condensado *Rapadura é doce, mas não é mole!*

O argumento apresentou texto longo que foi progressivamente abreviado em etapas até chegar à frase final. O acúmulo de linhas tenta ilustrar texto grande e excessivo, com seta apontando à frase de desfecho.

Figura 166 - texto "Rapadura"



Fonte: elaboração da autora

n) Introdução da segunda palestrante

Alexandre se despede e abre espaço para a segunda palestrante, Liana Paraguassu. A esse ponto, aproximadamente um terço do espaço ainda era disponível para uso. Desse ponto em diante, é interessante começar a estimar quanto tempo ainda resta, de forma a imaginar quanto ainda falta figurar. Logicamente essa estimativa carece de dados objetivos e, a esse ponto, busco guardar na memória um ou outro elemento que possa ser anexado ao final, caso sobre espaço vazio. Se por acaso usar toda a extensão do papel e ainda haja conteúdo a registrar, uma nova folha é anexada. Alguns facilitadores utilizam folhas de grandes dimensões e essa questão fica afastada.

Decidi grafar essa apresentação sem elementos gráficos, que podem eventualmente ser introduzidos depois. É escrito em coerência com o

apresentador anterior, a saber, nome em letras maiores, com títulos em letras menores.

Figura 167- apresentação da palestrante



Fonte: elaboração da autora

o) Dimensões da Linguagem Simples

A palestrante inicia apresentando as dimensões da linguagem simples, ressaltando que não é uma preocupação meramente formal ou restrita. Como já tinha figurado no gráfico em texto corrido, e amplamente citada ao longo do evento, o termo Linguagem Simples foi sintetizado à sua sigla LS.

Figura 168 - dimensões da LS



Fonte: elaboração da autora

p) Setas de ligação

Como as três dimensões acabaram figurando um pouco “soltas”, adicionei setas de forma a criar uma unidade e criar um bloco definido de informação.

Figura 169 - setas ligando dimensões da LS



Fonte: elaboração da autora

q) Bandeira

A palestrante argumenta que a linguagem simples brasileira tem uma feição própria, diferente das de outros países, e cita especificamente Estados Unidos e Inglaterra. Escolhi usar a bandeira do Brasil estilizada, que é um símbolo adequado ao conteúdo e de bom efeito gráfico, com a fala sintetizada em seu interior.

Figura 170 - bandeira



Fonte: elaboração da autora

r) Moldura nas credenciais da palestrante

Como em outros momentos, inseri um elemento gráfico que delimite um bloco de informação, ressalte ou emoldure um componente do gráfico. Optei por adicionar uma espécie de moldura a "fechar" o elemento.

Figura 171 - moldura em credenciais



Fonte: elaboração da autora

s) Descrição das técnicas da LS

Um ponto importante da fala é a apresentação de técnicas e práticas levadas a cabo pelo Pólen. A palestrante indica que está começando a concluir sua apresentação e mostra pontos importantes a considerar. Mais uma vez o texto corrido é sumarizado em forma de tópicos.

Figura 172 - técnicas da LS



Fonte: elaboração da autora

t) Marcadores nos itens das técnicas

É comum ao facilitador ir grafando itens e, ao final da lista, inserir marcadores como travessão, ponto, losango etc, de forma a individualizá-los e deixar mais claro que se trata de uma lista, de tópicos, e não de um texto corrido. Fiz essa marcação depois que a lista foi inteiramente apresentada.

Figura 173 - marcadores nas técnicas da LS



Fonte: elaboração da autora

u) Desafios

A palestrante indica que está no final da apresentação, o que define a necessidade de planejar o uso do espaço também para finalização. Como os quatro pontos de desafios foram expostos de antemão no PowerPoint da palestrante, estava claro que o espaço restante deveria ser distribuído por este quatro elementos, o que facilitou meu planejamento de conclusão do gráfico.

Figura 174 - desafios



Fonte: elaboração da autora

Figura 175 - desafios



Fonte: elaboração da autora

v) Desafios finalizados

Desenhei os mesmos ícones que a palestrante usou, finalizando o registro e utilizando todo o espaço do papel.

Figura 176 - desafios finalizados



Fonte: elaboração da autora

w) Acabamentos e aplicação de cinza

Nesse momento, o evento vai se encaminhando para o encerramento, palestrantes se despedem, o mestre de cerimônias fala suas últimas palavras. Essa hora serve para finalizações, dar acabamentos, observar quais linhas precisam ser reforçadas, se é necessário inserir molduras finais, setas ou divisões etc, numa etapa de organização e melhoramento dos elementos.

Adicionalmente, aplico a cor cinza em vários elementos, de forma a dar relevo, tridimensionalidade, e enriquecer as imagens sem "pesar".

Figura 177 - acabamentos e aplicação de cinza



Fonte: elaboração da autora

13.3 OFICINAS

“Uma imagem vale mais que mil palavras”
Ditado popular

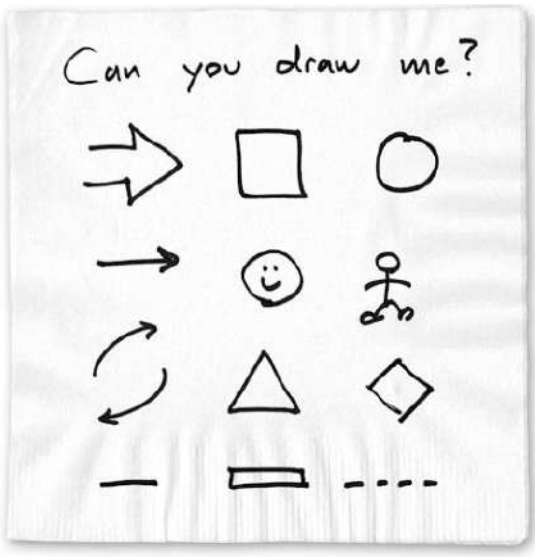
Ainda na seção Práticas, foram feitas oficinas no período do doutorado sanduíche, na Universidade do Porto, em dezembro de 2024 e janeiro de 2025. O objetivo foi o de desenvolver e testar na prática dois modelos de evento de exercícios e práticas a um público geral, para “afiar o olhar” no caso da oficina de Pensamento Visual, e de oferecer técnicas e sugestões para execução de Facilitações Gráficas, na oficina de mesmo nome.

Os programas de tais oficinas podem ser vistos nos Anexos 1 e 2.

13.4 CARTILHA DE EXERCÍCIOS

Nesse ponto, é coerente com o projeto geral da tese a pretensão de trazer para o texto a proposta de sensibilização sobre o universo do pensamento visual, de forma que o leitor, se desejar, exercite e enriqueça sua forma de perceber, organizar e registrar conteúdo de seu interesse. Tais sugestões não têm a pretensão de ser uma capacitação, ou de esgotar o tema, mas de sensibilização, para servir como um convite a um olhar singularizado.

Figura 178- Você consegue me desenhar?



Fonte: Roan, 2013

Dan Roan, precursor da técnica, afirma que não precisamos ser experts ou ótimos na função de desenhar, e que se você consegue traçar estes 12 elementos, ("independente de quão feios você achar seus resultados", ele diz jocosamente) está mais do que qualificado para fazer uma FG.

Vale a pena, nesse processo, observar o conteúdo da seção "Perder", reivindicar e "retomar" a habilidade do desenho.

Esta seção reúne exercícios, vídeos e propostas de atividades com o objetivo de:

- "destravar" a mão para o ato de desenhar;
- Afastar a sensação de inadequação ao desenhar;
- Criar intimidade com lápis, papel e material de desenho;
- Afiar os "olhos de ver"
- Trazer e aplicar o pensamento visual em sua área de atuação/estudo;

- Trazer e aplicar o pensamento visual em sua forma de registro de informação.
- Assistir vídeos de sensibilização;
- Criar o hábito de "traduzir" linguagem textual em imagens e palavras-chave.

Greenberg *et al.* (2011) propõem que o exercício permanente de "sketching" ou "rabiscação" seja feito com a intenção de:

- pensar mais abertamente e criativamente sobre suas idéias;
- criar idéias abundantemente, sem se preocupar com sua qualidade;
- inventar e explorar conceitos, por ser capaz de registrar idéias rapidamente;
- Registrar rapidamente idéias que vêm à mente;
- Registrar um processo de pensamento ou reflexão;
- discutir, criticar, e compartilhar idéias com outros;
- arquivar suas idéias para reflexão posterior
- divertir-se criando enquanto desenha/projeta.

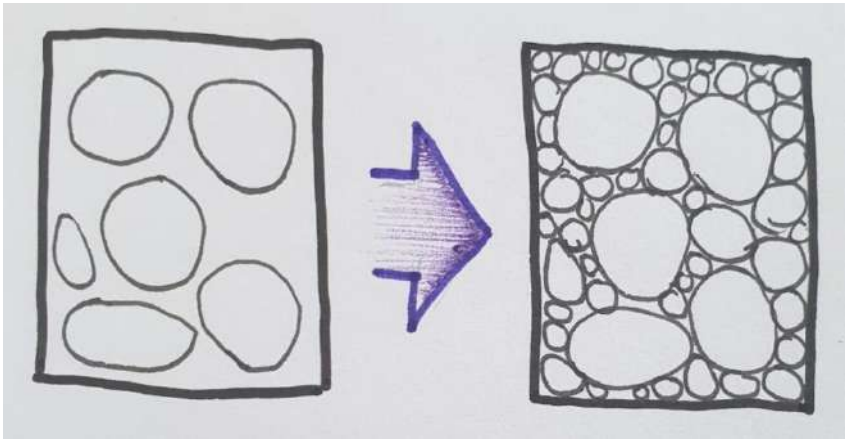
Segue uma relação de exercícios para praticar tanto com "mão" quanto com "olhos". Estão dispostos por ordem de dificuldade crescente, mas não há prejuízo em tratá-los fora de ordem ou de forma isolada.

EXERCÍCIO 1: Círculos

Visa melhorar a conexão entre mãos e olhos. Começa-se fazendo círculos em toda a extensão do papel, e ir preenchendo com círculos menores, usando uma ou mais cores. Treina mão e dedos, dá intimidade com instrumentos.

Pode-se variar com hachurado, linhas, etc. A idéia é ir se familiarizando com o processo de rabiscar sem maiores pretensões.

Figura 179 - exercício Círculos



Fonte: elaboração da autora

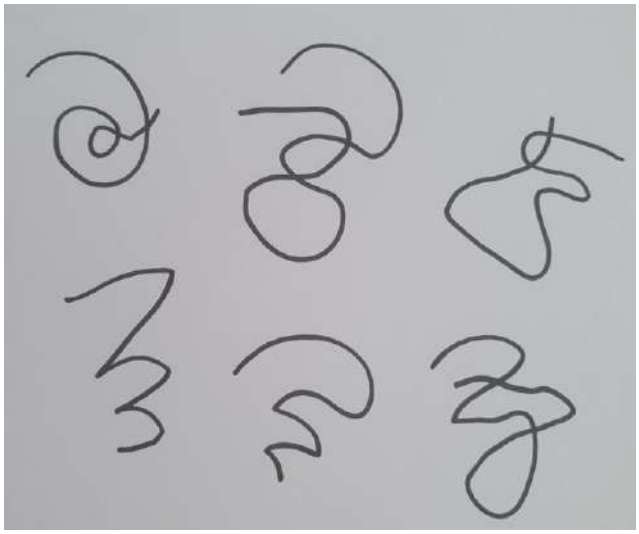
EXERCÍCIO 2: Squiggle Birds (pássaros rabiscados)

Este exercício, criado pelo ilustrador Chris Glynn e difundido por Dave Gray, ajuda a fazer perder o medo de desenhar e de imaginar. É interessante para aplicar a um grupo de pessoas, e deixá-las mais à vontade com a atividade de desenhar, mas também pode ser feito individualmente e sem condução por parte de outra pessoa. Bom para pessoas que não se vêem como artistas. Aumenta o contato com papel e lápis.

Útil para mostrar que o resultado não precisa necessariamente ser bem-desenhado ou ficar muito elaborado, e ainda assim ficar interessante, nem que é imprescindível um grande esforço para elaborar e desenhar uma imagem. Traz a alegria da realização. Libera inibições e cria uma certa autoconfiança criativa. Também é ótimo para fazer com crianças.

Primeiro passo: fazer alguns rabiscos aleatórios na folha de papel.

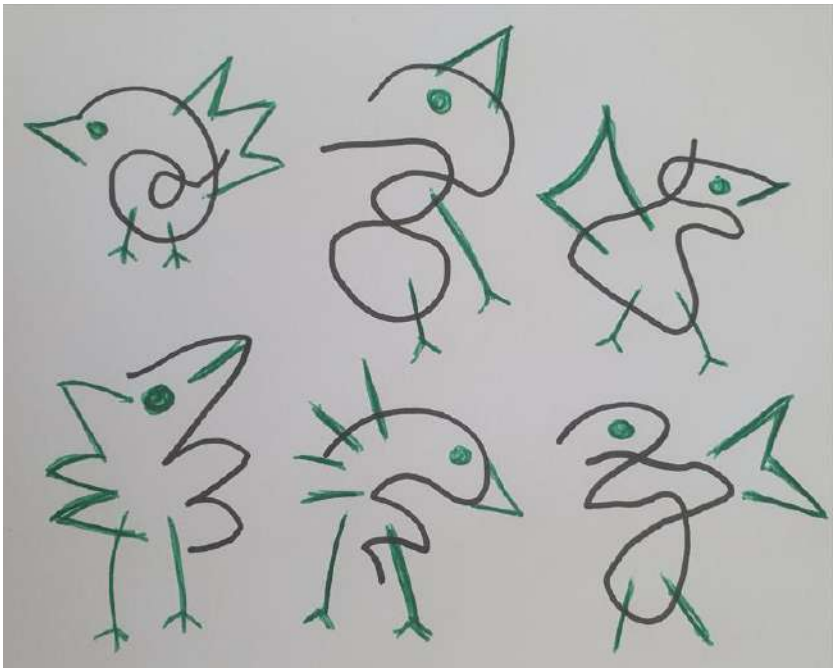
Figura 180 - rabiscos para exercício



Fonte: elaboração da autora com base em Gray e Glynn

Segundo passo: inserir olhos, bicos, patas, de forma a transformar os rabiscos em passarinhos.

Figura 181- rabiscos transformados em passarinhos



Fonte: elaboração da autora com base em Gray e Glynn

Terceiro passo: compartilhar a experiêrncia com o grupo, se for exercício coletivo

EXERCÍCIO 3: Desenho com a mão esquerda

Ou com a mão direita, se a pessoa for canhota. Este é outro exercício para "destravar" a mão. Não se preocupar em traçar imagens complexas.

EXERCÍCIO 4: Formas básicas

Escolher uma forma geométrica simples (círculo, quadrado ou losango) e desenhar uma dúzia. Preencher com poucos elementos gráficos de forma a particularizar e criar ícones. A figura 112, de uma das oficinas, é um bom exemplo.

EXERCÍCIO 5: Assitir vídeo

Escolher um vídeo ou podcast curto de alguma fala, discurso, aula etc– de cinco a dez minutos – e buscar extrair os pontos importantes. Listar em

tópicos usando palavras-chave. O objetivo aqui é sumarizar tópicos em uma ou duas, no máximo três palavras.

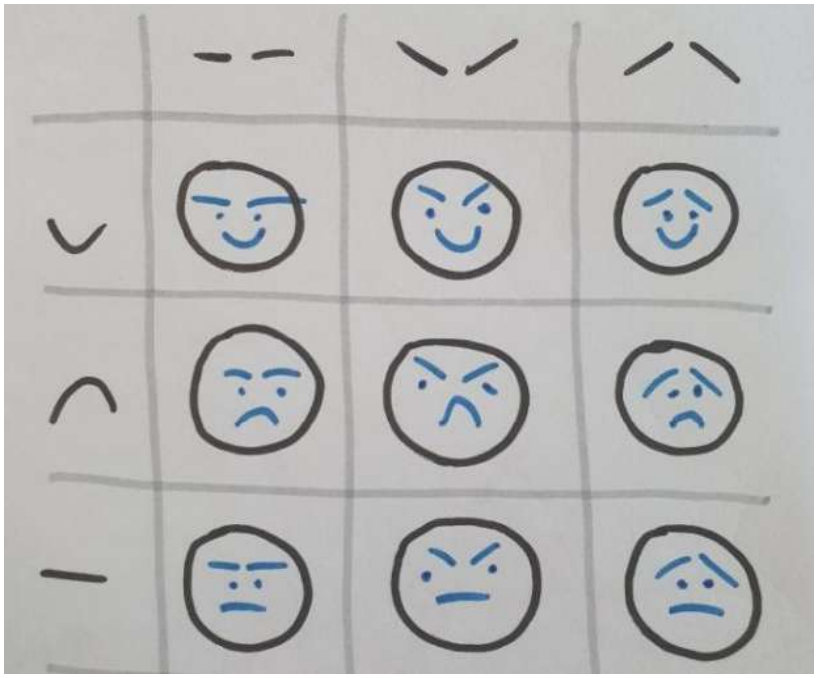
EXERCÍCIO 6: Retratar o conteúdo do vídeo

Com a lista de tópicos do exercício anteior, buscar formas ou imagens que retratem os pontos registrados. Caso sinta dificuldade, pode pesquisar os termos na plataforma do Noun Project.

EXERCÍCIO 7: Expressões humanas

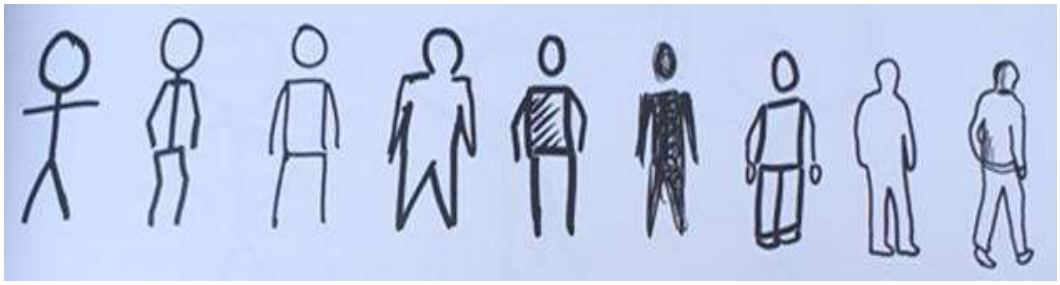
Bom para perceber que é possível retratar rostos e expressões com poucos traços. Esse exercício monta uma matriz de combinação de dois elementos: sobrancelhas e boca.

Figura 182 - exercício expressões humanas



Fonte: elaboração da autora

Figura 183 - diferentes estilos de representar pessoas



Fonte: Greenberg e outros. 2011

Também é interessante tentar executar diferentes estilos de pessoas, como no exemplo acima (Greenberg *et al*.2011). Tais formas vão do mais elementar à esquerda e vão se complexificando. Reafirmando a lição de Dan Roam, é mais importante evidenciar a expressão do sentimento do que caracterizar a figura com detalhes anatômicos, o que requer poucos traços, como o exercício demonstra.

EXERCÍCIO 8: Desenhar os espaços vazios

Bom para treinar observação do objeto a ser desenhado. Escolher algo a ser retratado, observar de forma a perceber quais são as linhas de limite.

EXERCÍCIO 9: Usar cor, caixas e setas em texto

Selecionar um texto corrido, em uma folha, de até uma lauda. Reescrever, inserindo elementos gráficos – separando blocos de informação em caixas, pondo setas para chamar a atenção do que é essencial, etc. Separar assuntos por cor. Pôr uma do lado da outra e comparar.

EXERCÍCIO 10: Livros para Colorir

Os livros para colorir se tornaram uma febre e (quando escrevo esse trecho em julho de 2025) estão no topo das listas de best-sellers. Tais livros deixaram de ser considerados infantis e passaram ao universo

adulto. São apresentados como uma atividade anti-estresse ou material de relaxamento.

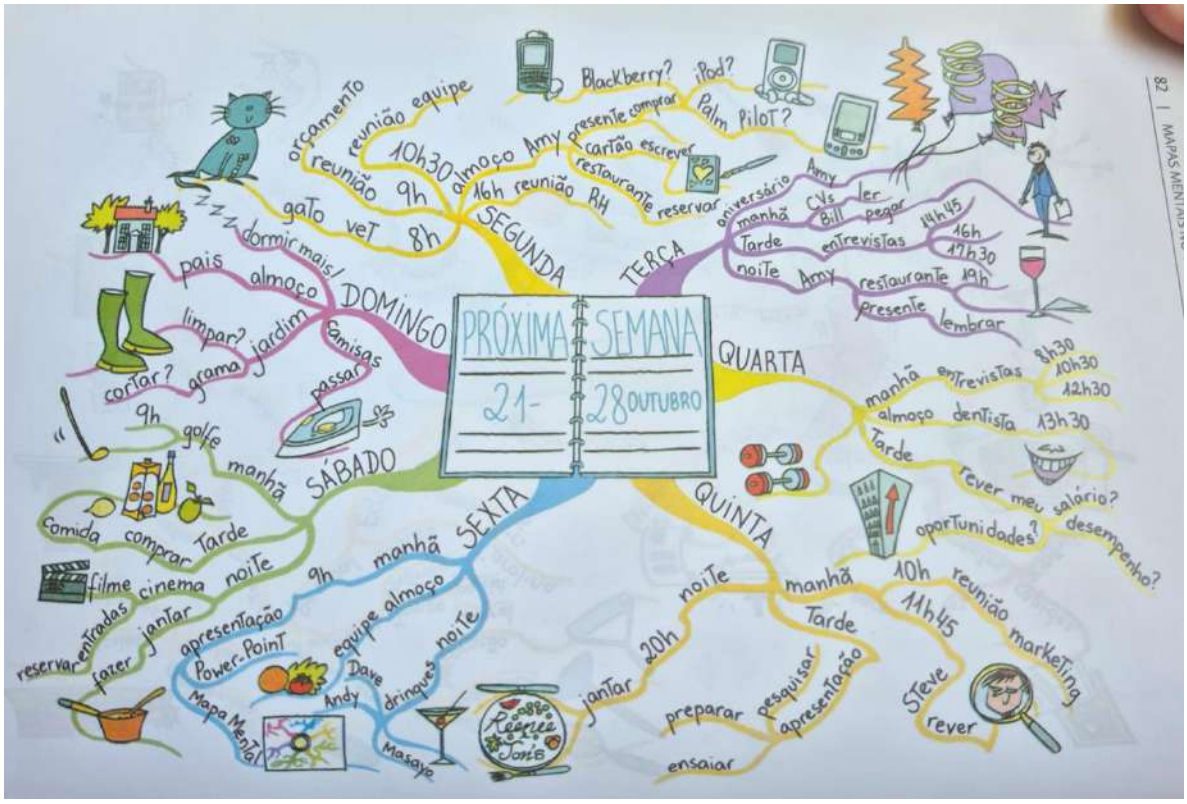
São úteis para, além de exercitar uso de materiais criativos e outros movimentos já mencionados, também para exploração de cor e combinações cromáticas,

EXERCÍCIO 11: Mapa Mental

> "um Mapa Mental é uma técnica para organizar o pensamento e fazer anotações de maneira visual e colorida, podendo ser aplicada por uma única pessoa ou um grupo. No centro, colocamos a idéia ou imagem essencial. Em seguida, desenvolvemos essa idéia ou imagem por meio de ramificações que representam idéias principais, todas elas associadas à idéia essencial". (Buzan, 2004, p.18)

A idéia é dispor no meio do papel (Buzan sugere fazer no formato paisagem) uma idéia, questão ou problema central. A partir deste núcleo, os ramos vão sendo traçados, cada um com uma cor, de forma a diferenciá-los, sempre inserindo alguma imagem aqui e lá. Cada ramo vai se subdividindo e Buzan afirma que este processo pode ser infinito, desdobrando-se permanentemente no tempo e espaço. Muito bom para desenvolver visão gráfica de problemas ou de qualquer assunto que se beneficie ao ser destrinchado ou decomposto.

Figura 184- Mapa Mental



Fonte: Buzan, 2009

Este compilado de observações e exercícios oferece ao leitor um conjunto de práticas que, se não promete "desbloquear sua criatividade", propõe uma re-educação do olhar e, na pior das hipóteses, passar momentos da "rabiscação" lúdica e redescoberta de um contentamento que foi um dia deixado para trás. Sempre há ganho de habilidades e resgate de alegrias, além do aprimoramento da percepção do que há ao nosso redor.

14 RESULTADOS OBTIDOS E CAMINHOS FUTUROS



No contexto de INMETRO, já existe um histórico de Facilitações Gráficas que apontam como deve ser a sistemática de oferta desta como serviço de prateleira do Laboratório de Inovação, oferecido internamente. Paralelo à atividade na autarquia, foram feitas algumas colaborações com entes externos como MPT/RN, Pólen/Ensp-Fiocruz e PTB, que ajudam a divulgar os resultados.

Há a percepção pela casa de que este é um recurso fresco e valioso.

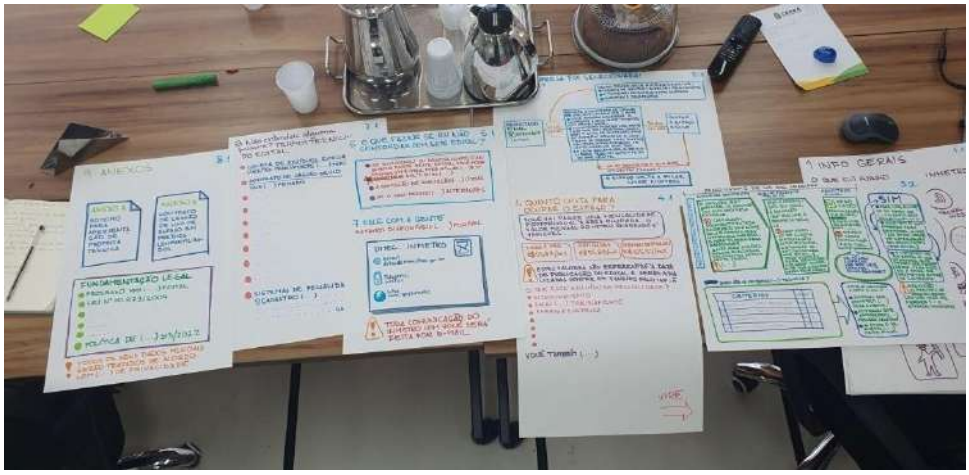
Se até o momento a intenção foi de introduzir e testar a FG nas atividades do INMETRO, a próxima etapa será de ampliar a capilaridade do serviço, por meio de oficinas de disseminação com o corpo laboral do Instituto. Tal disseminação está de acordo com a proposta dos núcleos de inovação de promover a capacitação de indivíduos e equipes como facilitadores, de forma que sejam autônomas, independentes da prestação de serviço do Laboratório, condutoras dos próprios processos. Além disso, é interessante para a instituição que mais de uma pessoa absorva tal competência.

Um objetivo específico de curto/médio prazo é o de adquirir a competência de executar FGs digitais, ou veiculadas por transmissão digital simultânea. Esses recursos são muito utilizados por facilitadores

gráficos atualmente, especialmente em eventos remotos, diversificando e ampliando o leque de possibilidades.

Além dos registros feitos regularmente sob demanda, como serviço de prateleira ofertado pelo laboratório**,** a colaboração no uso de linguagem visual na primeira etapa de criação do design do Edital de compartilhamento de espaço no INMETRO, feito em parceria com o Laboratório de Inovação do Ceará/IRISLab resultou num produto original e graficamente interessante, que também contribui para a construção de uma identidade visual "inovadora".

Figura 185 - esboço da parte gráfica do Edital



Fonte: elaboração da autora

Assim, a FG é uma ferramenta que já está a caminho de implementação sólida no INMETRO. Esperamos que a expertise adquirida em FG e LV continue sendo usada em colaboração para editais e outros produtos de comunicação, e não apenas nos trabalhos que realizo sozinha, mas também abrangendo iniciativas em parceria com outros projetos da casa. É razoável supor que, dadas as possibilidades, possa e deva ser mais amplamente utilizada no futuro, de forma mais extensa em colaborações diversas.

Há a possibilidade de criação de produtos gráficos em apoio a outras iniciativas já existentes, como por exemplo criar um vocabulário visual metrológico a figurar no Dicionário de Linguagem Simples do INMETRO, a exemplo do Banco Nacional de Linguagem Simples e Imagem desenvolvido pelo LabLuz (figuras 104, 105 e 106), comentado na seção Iniciativas de Direito Visual no Brasil.

Ainda motivados pelo LabLuz, é possível pensar na elaboração de folhetos ilustrados e redigidos em Linguagem Simples, em apoio ao cidadão a respeito de questões específicas relativas à interação com o INMETRO.

O universo metrológico é muito específico e pode ser difícil compreender termos como acreditação, ensaio de proficiência, etc. Com base nessa percepção, uma das primeiras iniciativas do Núcleo de Linguagem Simples foi a de criar um dicionário que apresentasse paralelamente as definições técnicas originais dos termos, extraídas da literatura oficial, e sua reescrita em linguagem simples.

A proposta de criar, atribuir e disseminar um símbolo ou imagem aos termos de metrologia, num processo colaborativo de construção coletiva, atende aos interesses de uma instituição que pretenda ampliar canais de comunicação participativa.

15 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta tese buscou falar de alguns aspectos da LV/FG e como estas podem ser utilizadas na comunicação de forma consciente e coerente com valores éticos. Discuto o que seriam as condutas para trazer estes valores, e de que forma são entendidos por facilitadores. Por outro lado, apresentei meu próprio processo de elaboração e criação de uma FG e como se pode minimamente estruturar este método a partir de seus elementos, também descritos na seção Práticas. Ao apresentar uma sequência de elaboração de uma FG, busquei mostrar um pouco da lógica de escolha dos elementos que fazem minha "tradução" entre as linguagens oral, escrita e visual, bem como a distribuição no espaço e acabamentos. Entendendo que esse processo é bastante subjetivo, busquei fazer observações que aclarassem aspectos importantes da criação. Mesmo nos trabalhos já acabados da seção Práticas, busquei particularizar algum pormenor que considerei interessante.

Sob o ponto de vista da ética aplicada, o objetivo dessa tese foi apresentar a facilitação gráfica como um dispositivo que promove uma compreensão mais abrangente da moralidade, a partir da tentativa de incluir um maior número de indivíduos no escopo discursivo e, ao mesmo tempo, promover uma representação mais adequada que não fira ou não viole a identidade de cada individuo ou grupo. Esse texto realizou isso a partir da apresentação e discussão de experiências paradigmáticas onde a facilitação gráfica foi utilizada.

A busca por uma imagética voltada ou apoiada na ética suscitou questões diversas, comentadas especialmente no capítulo Imagem como Ideologia. Acrescentei também questionamentos advindos de outros facilitadores, a partir de suas práticas. Sobre estes, busquei por um lado, apresentar seus processos criativos e, por outro, seus próprios questionamentos morais e éticos sobre o ofício. Como entendem os contrantes e limitações

das facilitações e, principalmente, quando buscam diminuir vieses e lacunas de entendimento.

Tais lacunas talvez nunca deixem de existir completamente, por mais que o facilitador busque uma integridade ou inteireza na comunicação, já que a FG é uma expressão, e nenhuma expressão é neutra. O melhor – talvez o único caminho - para um grau aceitável de fidedignidade seja a busca de colaboração estreita, em que o próprio sujeito retratado se expresse e participe balizando o resultado, como enfatizado em tantos pontos e autores. Outra possível salvaguarda digna de menção é o momento prévio de preparação e desenho do método a ser usado, como condição de sucesso, especialmente com grupos muito diversos. Quanto mais distantes as realidades entre facilitados e facilitadores, mais cuidados a tomar. Sobre isso, a intervenção em saúde na Dinamarca é muito rica em detalhes ao narrar um longo processo de co-construção e preparação, de encontros e conversas prévias e escolha cuidadosa dos interlocutores.

É salutar que o facilitador tenha presente consigo a idéia de que é um visitante temporário, como diz Nass, e fazer um auto-exame sobre suas condutas nesse espaço de transitoriedade. O objetivo é conseguir encontrar um espaço de compartilhamento respeitoso, sensível, atento a questões que possam ferir ou incomodar o participante.

As questões apontadas por Hogan no capítulo Linguagem Visual e Representação de Minorias ajudam o facilitador a se perceber imerso dentro de um processo em que ele é somente um dos atores, e avaliar se o contexto está funcionando na direção de uma intervenção ética, ou se está servindo a outros valores: a organização para qual trabalha compartilha de seus valores? Abarca genuinamente todos os atores? Honra igualdade de gênero? Qual é a sua finalidade? Está lá para funcionar politicamente, promovendo validação de políticas definidas de antemão e não necessariamente interessantes aos sujeitos facilitados?

A FG envolve diversos indivíduos numa interação, e é possível que muitas vezes não haja, necessariamente, um compartilhamento de

propósitos, ideias e valores entre os indivíduos que estão participando. Se assumi meu fazer na FG como alguém que quer permitir uma linguagem que viole menos os indivíduos que estão escutando e falando, que inclua um maior número de interlocutores etc, não é possível ao mesmo tempo fazer um registro de algum conteúdo que de alguma forma promova estas violações. Não é possível adotar a FG com este objetivo ético e ao mesmo tempo expressar, através dela, um conteúdo que seja incompatível com ele, incompatível com as razões pelas quais adotei a FG como instrumento. Este é o limite mais evidente da FG, e sobre isso as considerações da facilitadora Ana Palu a esse respeito são muito esclarecedoras.

A FG, como ferramenta, apresenta alguns outros limites. É preciso perceber o facilitador não como uma tabula rasa, que será sempre capaz de criar imagens sem vieses ou distorções advindas de suas idiossincrasias, mas alguém que traz concepções pessoais que podem eventualmente mascarar e falsear ideias. Não necessariamente o facilitador será essa pessoa desejosa de registrar com correção, com objetivo ético. Tento apresentar a FG como um instrumento para isso, mas cabe dizer que por si só não garantirá um conteúdo adequado. Assumi-la como um instrumento ético vai depender da conduta do facilitador. Ele pode ser aquele indivíduo que traz, ele próprio, as representações inadequadas. Assim, tais representações só fazem sentido dentro de um pano de fundo da moralidade, de um íntimo compromisso moral. Se não há esse compromisso moral, o processo pode ficar muito comprometido. Um facilitador com convicções políticas mais extremadas à direita terá uma dificuldade extra para extrair e registrar conteúdo de um palestrante de esquerda, e vice -versa. Ou, por exemplo, como registrar ou lidar com falas abertamente fascistas? Ou se o facilitador for, ele mesmo, um fascista? Podemos esperar algum grau de conflito ou distorção. Um facilitador experiente relatou que, em situações adversas em um discurso que sente como equivocado, opta por fazer associações da fala com elementos positivos, de alguma forma ressignificando, ou

mesmo pode optar por deixar de registrar algum elemento que considere muito nocivo. Há um crivo ético interno com que pôde escolher conscientemente, alterar em algum grau a mensagem ou deixar de registrar algum ponto particularmente tóxico.

Fato é que, para que a FG produza os efeitos que proponho (junto a tantos autores com visão semelhante, aqui representados) e que são minha hipótese de trabalho, é necessariamente preciso uma compreensão mais ampla dos facilitadores sobre o modo com que operam esta ferramenta. Que busquem ao máximo se aproximar de seu público-alvo, tentando se distanciar ou minimizar vieses. Que chequem permanentemente o resultado, para validação e devolutiva. Assim, quanto mais consciente de suas limitações, melhor aparelhado estará.

Um caminho ético na prática, como ativismo, pode ser o ato de disseminar representações modificadas rumo a uma mudança de cultura. Experiências de grupos e projetos como o Accessible Icon Project, ou Projeto Icone Acessível, estimulam a espalhar imagens de cadeirantes ativos em placas, sinais e estabelecimentos. A imagem que os idealizadores do projeto propõem é a de um cadeirante mais auto suficiente, ativo e capaz. O projeto não espera pela mudança institucional no código de ícones de sua prefeitura, mas faz uma provocação, uma interferência urbana de forma a questionar, fazer imaginar e ampliar possibilidades de entendimento.

As duas fotos a seguir mostram os adesivos sendo colados por ativistas em placas convencionais, com forma e cor chamativas de forma a fazer um comentário, uma crítica ou declaração de princípios.

Figura 186- sticker em placa



Fonte: accessibleicon

Figura 187- colando sticker



Fonte: accessibleicon

Em alguns lugares é possível vislumbrar alguns focos de mudança, com os ícones tendo sido absorvidos pelo *status quo*:

Figura 188- estacionamento com ícone modificado



Fonte: accessibleicon

Em termos de ativismo, uma outra intervenção bem-vinda seria a introdução, nos bancos de imagens, de ícones, símbolos e imagens mais relacionadas às realidades e contextos do sul global, de forma a

diversificar a oferta de possibilidades e contextos. Um equilíbrio ou pluralidade de representações de outros contextos culturais acrescentaria riqueza e mostraria outras realidades.

Se considerada à luz de teorias de justiça, a FG apóia a busca de formas de identificação de necessidades e modo de expressão de indivíduos ou grupos, vulneráveis ou não, ao exercitar a escuta empática e permitir que emerjam idiossincrasias e particularidades que fortalecem e empoderam indivíduos menos amparados pelo *status quo*. Ao compreender e abarcar necessidades para o exercício de papel de representação no tecido social, a FG permite que emerja um conteúdo muitas vezes subjetivo e velado por barreiras sociais. Permitir a colaboração entre indivíduos de bagagens e capacidades tão diversas é um poderoso meio de identificar percepções e encontrar caminhos de pluralidade.

Além disso, de uma forma mais ampla, espera-se que este texto contribua para a reflexão sobre o poder da comunicação visual sobre ideologias e valores, às vezes explícitos, mas muitas vezes sub-reptícios e sutis. Quanto mais nos damos conta destes mecanismos, mais nos defendemos de controles indesejados, nos tornamos despojados de convenções e idéias preconcebidas e, ainda mais importante, somos mais capazes de atuar como agentes transformadores. Ao retomar o letramento do desenho e reaprender a "ver", nos tornamos seres mais ricos em experiência, vocabulários e repertórios, e alargamos os limites de nossa existência no mundo. Ao questionar simbologias inapropriadas, e interromper a propagação das representações inadequadas, passamos a demandar formas mais éticas, mais despidas de preconceito e cargas negativas, e nos tornamos, nós mesmos, agentes de disseminação de valores direcionados rumo a um mundo com mais equidade.

REFERÊNCIAS

AGERBECK, Brandy. **Introduction to Graphic Facilitation**. [*S. l.*: *s. n.*], 2004. Disponível em: www.Loosetooth.com. Acesso em: 26 jul. 2025.

AGERBECK, Brandy. Shape Your Thinking. **Palestra TEDTalks**, TEDxWindyCity, 2013. Disponível em: https://www.loosetooth.com/blog/tedx. Acesso em: 01 jul. 2025.

ALLY, Brandon *et al*. Aging memory for pictures: using high-density event-related potentials to understand the effect of aging on the picture superiority effect. **Neuropsychologia**, [*s. l.*], v. 46, n. 2, p. 679-689, 2008.

AMAGIS. Associação dos Magistrados Mineiros. **Comunicação visual aprimora práticas jurídicas**. 2020. Disponível em: https://amagis.com.br/posts/comunicacao-visual-aprimora-praticas-juridicas. Acesso em: 17 out. 2025.

AMMER, Ralph. How drawing helps you think. **TEDTalks**, 2019. Disponível em https://www.ted.com/talks/ralph_ammer_how_drawing_helps_you_think?language=en2019. Acesso em: 24 jul. 2025.

ANDRADE, Priscila. A marca do anjo: a trajetória de Zuzu Angel e o desenvolvimento da identidade visual de sua grife. **Iara – Revista de Moda, Cultura e Arte**, São Paulo, v. 2, n. 2, Dossiê 4, out./dez. 2009.

APPAU, Eric; KQUOFI, Steve; LARBI, Stephen. The symbolic significance of motifs on selected Asante religious temples. **Journal of Aesthetics & Culture**, [*s. l.*], v. 7, n. 1, 2015. DOI: https://doi.org/10.3402/jac.v7.27006.

APKON, Steve.**The age of the image**: redefining literacy in a world of screens. New York: Farrar, Strauss and Giroux, 2013.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual, uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1996.

AQUINO, Felipe Rocha de. **Aplicando técnicas de gamificação para gerar engajamento cívico**: revisão bibliográfica e aplicação no sistema ÍRIS SEPLAG. 2021. 51 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Sistemas e Mídias Digitais) – Instituto UFC Virtual, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2021.

BECK, Kent *et al*. **Manifesto for agile software development**. 2001. Disponível em: https://agilemanifesto.org/. Acesso em: 06 ago. 2025.

BENEDITO, Sophia Rosa. **Sankofiando os vestígios do Movimento Negro na RSB**: um olhar amefricano em busca do que ficou esquecido. 2023. 123 f. Dissertação (Mestrado em Saúde Coletiva) – Instituto de Medicina Social Hesio Cordeiro, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023. Disponível em: https://www.bdtd.uerj.br: 8443/handle/1/21545. Acesso em: 12 set. 2024.

BERGER, John. **Ways of Seeing**. London, BBC and Penguin Books. 1972

BEZERRA, Charles. **O designer humilde**: lógica e ética para inovação. São Paulo: Câmara Brasileira do Livro, 2011.

BLYSKAL, Josh; RAJPAL, Sartaj. **AI Search intent study**: What 50M+ ChatGPT prompts reveal. June 2025. Disponível em: https://www.try profound.com/blog/chatgpt-intent-landmark-study. Acesso em: 12 out. 2025.

BOLESINA, Iuri; LEMES, Jeverson Lima. Visual law: um conceito emergente do encontro entre direito e design. **Revista Thesis Juris – RTJ**, São Paulo, v. 11, n. 1, p. 155-171, jan./jun. 2022

BRADD, Sam. **Graphic recording of the presentations providing regional perspectives on changing herring populations**. Pacific Herring Summit, June 8-10, 2015, Richmond, British Columbia. Disponível em: https://oceanmodelingforum.org/graphic-recording-of-the-herring-summit-by-sam-bradd/. Acesso em: 23 jan. 2024.

BRASIL. Lei nº 10.973, de 2 de dezembro de 2004. Dispõe sobre incentivos à inovação e à pesquisa científica e tecnológica no ambiente produtivo e dá outras providências. [Lei da Inovação]. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, 3 dez. 2004.

BRASIL. Ministério da Economia. **La-BORA!**: Balanço deatividades 2020. Brasília: Ministério da Economia, 2021. Disponível em: https://www.gov. br/servidor/pt-br/assuntos/laboragov/imagens-e-arquivos/balanco-la-bora-gov-2.pdf. acesso em: 23 jan. 2024.

BRASIL. **Dicionário de Linguagem Simples do INMETRO**. 2024. Disponível em: https://www.gov.br/inmetro/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/dicionario-linguagem-simples Acesso em: 10 mar. 2025.

BRASIL. **Banco Nacional de Linguagem Simples e Imagem**. Disponível em https://bnlinguagemsimples.glide.page/. Acesso em: 17 out. 2025.

BRANSON, Karina. **Blog pessoal**. 2017. Disponível em: https://www.conversketch.com/blog/the-difference-between-a-graphic-recorder-and-graphic-facilitator. Acesso em: 07 jul. 2025.

BROWN, Sunny. **The doodle revolution**: unlock the power of thinking differently. New York, Portfolio, 2014.

BRITO, Thaís. Dia Mundial do Emoji: como símbolos universais ganham significados diferentes por quem os usam. **O Globo**, Rio de Janeiro, 2023. Disponível em: https://g1.globo.com/ce/ceara/noticia/2023/07/17/dia-mundial-do-emoji-como-simbolos-universais-ganham-significados-diferentes-por-quem-os-usam.ghtml. Acesso em: 10 set. 2025.

BRITTO, Melina Carla de Souza; CRUZ, Fabrício Bittencourt da. Visual law e inovação: uma nova percepção para o processo eletrônico no direito brasileiro. **Humanidades & Inovação**, Palmas, v. 8, n. 47, p. 226-234, set. 2021.

BUZAN, Tony. **Mapas Mentais no trabalho**. São Paulo, Cultrix, 2009

CABANELLAS, Ianna Menezes; EÇA, Vitor Salino de Moura. Legal design: um mecanismo de aprimoramento da prestação de serviços pelos tribunais. **Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 3ª Região**, Belo Horizonte, v. 67, n. 104, p. 203-216, jul./dez. 2021.

CARDINAL, J. Scott. Sets, graphs, and things we can see: a formal combinatorial ontology for empirical intra-site analysis. **Journal of Computer Applications in Archaeology**, [*s. l.*], v. 2, n. 1, p. 56-78, 2019.

CARMO, Welkey Costa do; SÁ, Iago José Capistrano. O Impacto das Técnicas de Linguagem Simples e Direito Visual nas taxas de regressão de regime da Execução Penal: Um Experimento do LabLuz. *In*: ENCONTRO DE ADMINISTRAÇÃO DA JUSTIÇA – ENAJUS, 2024, Natal. **Anais eletrônicos** [...]. Natal: [*s. n.*], 2024. Disponível em: https://www.enajus.org.br/anais/assets/papers/2024/sessao-2/o-impacto-das-tecnicas-de-linguagem-simples-e-direito-visual-nas-taxas-de-regressao-de-regime-da-execucao-penal-um-experimento-do-labluz.pdf. Acesso em: 10 mar. 2025.

CARMO, Welkey Costa do; RODRIGUES, Rafael. **Banco Nacional de Imagens do Judiciário Brasileiro**. Apresentação de Canva, 2025.

CARLOTO, Selma *et al*. **Prática de processo do trabalho**: técnica visual law. São Paulo, Editora Mizuno, 2022.

CEARÁ. Íris - Laboratório de Inovação e Dados do Governo. **Pílulas de Direito Visual**, Fortaleza, 2022. Disponível em: https://irislab.ce.gov.br/wp-content/uploads/2022/04/PILULAS-DIREITO-VISUAL-1.pdf. Acesso em: 06 ago. 2025.
CEARÁ. **Guia de Metodologias Ágeis**. 2022. Disponível em: https://irislab.ce.gov.br/wp-content/uploads/2022/12/Guia-de-Metologias-Ageis.pdf Acesso em: 07 ago. 2025.

CHERRY, Katie E. *et al*. Pictorial superiority effects in oldest-old people.**Memory**, [*s. l.*], v. 16, n. 7, p. 728-741, 2008.

COMPAGNUCCI, Corrales *et al*. **Legal design**. [*S. l.*]: Edward Elgar Publishing, 2021.

CENTER FORURBAN PEDAGOGY (CUP). **Vendor power**. 2009. Disponível em: https://welcometocup.org/projects/vendor-power. Acesso em: 26 jul. 2025.

CLARK, Ruth C; LIONS, Chopeta. **How things work**. San Francisco, Pfeiffer, 2011.

COELHO, Alexandre Zavaglia; HOLTZ, Ana Paula Ulandowski. Legal Design. *In*: COELHO, Alexandre Zavaglia; HOLTZ, Ana Paula Ulandowski. **Visual law**: comunicação entre o universo do Direito e os demais setores da sociedade. [*S. l.*]: Thomas Reuters, 2020. Disponível em: https:// bit.ly/3CNy4Jy. Acesso em: 17 out. 2025.

CUSICANQUI, Silvia Rivera. **Ch´ixinakaxutxiwa**: Una reflexión sobre prácticas y discursos descolonizadores. Buenos Aires: Tinta Limón, 2010. Pinturas. 80 p. Disponível em: https://chixinakax.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/07/silvia-rivera-cusicanqui.pdf. Acesso em: 07 jul. 2025.

CUSICANQUI, Silvia Rivera. **Sociologia de La Imagen**: Miradas ch'ixi desde la historia andina. Buenos Aires: Tinta Limón, 2015. Disponível em: professores.uff.br/ricardobasbaum/wp-content/uploads/sites/164/2020/09/Cusicanqui_Sociología-de-la-imagen-Miradas-ch'ixi-desde-la-historia-andina.pdf. Acesso em: 07 jul. 2025.

DEAN-COFFEY, Jara. Graphic recording. **New Directions for Evaluation**, n. 140, Special Issue, 2013.

DENG Lili; NANOR, Julius Nuertey. Application of the Ghanaian Adinkra Symbols in Jewelry Package Design. **International Journal of Arts and Social Science**, [*s. l*.], v. 4, n. 2, Mar./Apr. 2021.

DIAS, Maria Clara (org.). **A Perspectiva dos Funcionamentos**: por uma abordagem moral mais inclusiva. Rio de Janeiro: Ed. Pirilampo, 2015.

DIAS, Maria Clara. **Sobre nós**: expandindo as fronteiras da moralidade. Rio de Janeiro: Editora Pirilampo, 2016.

DIAS, Maria Clara.Apontamentos de aula. IFCS, Disciplina Ética. 2003.

DIAS, Maria Clara.Apontamentos de aula. Disciplina online. Perspectiva dos Funcionamentos, 2/04 a 25/06/2025. Disponível em: https://conferenciaweb.rnp.br/sala/cristiane-maria-amorim-costa. Acesso em: 07 jul. 2025.

EDWARDS, Ben. Graphic facilitation and art therapy: imagery metaphor in organizational development. **Leadership & Organization Development Journal**, [*s. l*.], v. 36, n. 6, p. 794-795, 2015.

ESCOLA NACIONAL DE ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA (Enap). **Mapa de Abordagens GnovaLab**. Brasília: Enap, 2022. Disponível em: https://repositorio.enap.gov.br/handle/1/7367. Acesso em: 07 jul. 2025.

ESPINER, Deborah; HARTNETT, Frances. Innovation and Graphic Facilitation. **Aotearoa New Zealand Social Work**, [*s. l*.], v. 28, n. 4, p. 44-53, 2018.

FARIA, Luana e outros. **Inovação através da segurança psicológica**. 2023. Palestra online. Disponível em https://apolitical.co/solution-articles/pt/inovacao-atraves-da-seguranca-psicologica. Acessado em 10/01/2024

FUENTES, Carlos. **El espejo enterrado**. México: D.F. Taurus, 1999.

GARCÍA, Joaquín Torres. **Universalismo Constructivo**, lección 30, La Escuela de Sur, p. 193, Alianza Editorial. Madrid, 1943.

GERVASONI, Melanie. 50 Funny Bathroom Signs People Found Around the World. **Bored Panda**, [*s. l*.], 2023. Disponível em: https://www.boredpanda.com/funny-bathroom-signs/. Acesso em: 05 ago. 2025.

GOMBRICH, Ernst Hans. **A história da arte**. Rio de Janeiro: Ed. LTC, 2012

GOOGLE ARTS AND CULTURE. **The Spread of Adinkra**. Disponível em: https://artsandculture.google.com/story/the-spread-of-adinkra-world-monuments-fund/NQVBErEmnp6i8w?hl=en. Acesso em: 17 ago. 2025.

GORDON, Chloe. Ikea Believes In Aliens: Their New Assembly Manuals Are Proof. **Printmag**, [*s. l*.], June 30, 2021. Disponível em: https://www.printmag.com/branding-identity-design/ikea-believes-in-aliens-their-new-assembly-manuals-are-proof/. Acesso em: 02 jul. 2025.

GREENBERG, Saul *et al*. **Sketching User Experiences**. Massachussets: MK Editors, 2011

GRID, Indigenous. Adinkra symbols: the iconography of ancestors. **Medium**, [*s. l*.], July 18, 2025. Disponível em: https://medium.com/@indigenousgrid/adinkra-symbols-the-typography-of-ancestors-c65f8749add3. Acesso em: 17 ago. 2025.

HAGAN, Margaret. **Law By Design**. 2017. Disponível em: https://lawbydesign.co/. Acesso em: 25 jul. 2025.

HALL, Edward. **The hidden dimension**. New York: Doubleday, 1966

HAUTOPP, Heidi. The lazy Netflix B: an ethnographic study on the use of humour and visual metaphors in teaching graphic Facilitation. *In*: INTERNATIONAL DESIGNS FOR LEARNING CONFERENCE - REMEDIATION OF LEARNING, 7., 2022. **Proceedings** […]. [*S. l*.: *s. n*.], 2022.

HAUTOPP, Heidi; ORNGREEN, Rikke. A Review of Graphic Facilitation in Organizational and Educational Contexts. **Designs for Learning**, [*s. l*.], v. 10, n. 1, p. 53-62, 2018.

HAUTOPP, Heidi. **Drawing Connections – An Exploration of Graphic and Visual Facilitation in Organisational and Higher Educational Contexts**. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag, 2022. DOI: https://doi.org/10.54337/aau469549955.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Olhares, 2021.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artmed. 2000

HOGAN, Christine. **Facilitating multicultural groups**: a practical guide. Glasgow: Bell & Bain, 2007.

HORN, Robert Visual **Language**: Global communication for the 21st century. Washington: MacroVU Press, 1998.

HORTIN, John. **Visual literacy-the theoretical foundations**: an investigation of the research, practices and theories. Illinois: Northern Illinois University, 1981.

HU, Di. **The fabric of resistance**: textile workshops and the rise of rebellious landscapes in colonial Peru. Alabama: Universityof Alabama Press, 2022.

JESUS, Everaldo Antonio de. Etapas da progressão e regressão da pena do sentenciado. **Revista OWL (OWL Journal)**: Revista Interdisciplinar de Ensino e Educação, Campina Grande, v. 1, n. 3, p. 168-176, 2023. DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.8423882.

KISSI, Samuel Baah, FENING, Peggy Anne; ASANTE, Eric Appau. The Philosophy of Adonkra Symbols in Asante Textiles, Jewellery and other Art Forms. **Journal of Asian Scientific Research**, [*s. l*.], v. 9, n. 4, p. 29-39, 2019.

KOJO, Arthur. **Cloth as a metaphor**: reading the adinkra cloth symbols of the Akan of Ghana. Legon: Centre for Indigenous Knowledge Systems, 2001.

KOOMSON, Sika. Symbolic splendour: integrating adinkra symbols in ghana's most beautiful set design. **Journal of Art and Design**, [*s. l*.], v. 4, n. 1, 2024.

LACOSTE, Yves. **La Géographie, çasert, d'abord, à faire la guerre***.* Paris: François Maspero, 1976.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. **The metaphores we live by**. Chicago: University of Chicago Press, 1980.

LINNEY, Bob. **Pictures, people and power**: people-centred visual aids for development. Basingstoke, UK: Macmillan, 1995.

LINNEY, Bob; WILSON, B. **The Copy Book**: Copyright-free illustrations for development. London: ITDG,1988.

LUPTON, Ellen *et al*. **EXTRA BOLD**: um guia feminista inclusivo antirracista não-binário para designers. São Paulo: Olhares, 2023.

LUQUET, Georges Henri. **Le Dessin Enfantin**. Lonay: Delachaux et Niestlé, 1991.

MAGAZZINI, Tina. In The Eye of The Beholder? Minority Representation and The Politics of Culture. *In*: NIKIELSKA-SEKULA, K.; DESILLE, A. (ed.). **Visual methodology in migration**. Cham: Studies Springer, 2021. p. 275-292.

MANGUEL, Alberto. **Lendo Imagens**: uma História de Amor e Ódio. São Paulo: Companhia das Letras. 2001

MARGULIES, Nancy; SIBBET, David. Visual recording and graphic facilitation: helping people see what they mean. *In*: HOLMAN, Peggy; CADY, Steven; DEVANE, Tom (ed.). **The change handbook**: the definitive resource on today's best methods for engaging whole systems. 2nd. ed. San Francisco: Berrett-Koehler, 2007. p. 573-587.

MASTRICCHIO, Malena M.; FONSECA, Fernanda P. Con El Norte em Los Pies. 80 anos del mapa de Joaquín Torres Garcia. **Revista Cardinalis**, Córdoba, v. 11, n. 20, 2023.

MEDEIROS, Camila; SILVA, Gustavo Henrique trindade da; MENDONÇA, Leticia. **Design thinking e design sprint no serviço público**: guia de facilitadores.[*S. l.*]:Anvisa: Enap, 2018. Disponível em: https://bit.ly/3dpydWd. Acesso em: 19 mar. 2025.

MÉO, Izabel M. **Reportagens visuais**: uma nova possibilidade para o jornalismo digital com a facilitação gráfica. 2018. Dissertação (Mestrado) – Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2018.

MERCEDES NETO. Em tempos da Covid-19: aplicações das lições deixadas por Florence Nightingale. **História da Enfermagem**: Revista Eletrônica, Brasília, v. 11, n. esp., p. 64-72, 2020.

MEREDIEU, Florence de. **O desenho da criança**. São Paulo: Editora Cultrix, 1974.

MINARD, Charles. **Carte Figurative des pertes successives en hommes de l'Armée Française dans la campagne de Russie1812-1813**. Paris: Réginer et Dourdet, 1869.

MOLINE, Steve. **I see what you mean**: visual literacy. Ohio: Stenhouse Publishers, 2012

MORGAN, Randall. The storytelling ironwork of New Orleans. **Atlas Obscura**, 2017. Disponível em: https://www.atlasobscura.com/articles/ironwork-new-orleans-french-quarter-pontalba-adinkra Acesso em: 20 ago. 2025.

NASCIMENTO, Eliza L. (org.). **Sankofa, a matriz africana no mundo**. São Paulo: Selo Negro Edições, 2008.

NASS, Lucia. **Facilitating participation**: training materials for development workers. Accra, Ghana: ISODEC: Participatory methods training and information facility, 1998.

NIGHTINGALE, Florence. **Notas sobre Questões que Afetam a Saúde, Eficiência e Administração Hospitalar do Exército Britânico**. [*S. l.*: *s. n*.], 1858.

OESTREICHER, Richard. Images of ideology and ideology of images. **Labour/Le Travailleur**, [*s. l*.], v. 15, p. 179-184, 1985.

OLIVEIRA, Alan Santos de **Sankofa**: a circulação dos provérbios africanos – oralidade, escrita, imagens e imaginários. 2016. 120 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação)— Universidade de Brasília, Brasília, 2016.

OLIVEIRA, Murilo C. S.; PIRES, Victória R. B. Visual law no direito e na justiça do trabalho: críticas e proposições sobre o uso adequado. **Revista Trabalho, Direito e Justiça**, Curitiba, v. 1, n. 1, set./dez. 2023.

PALU, Ana. Apontamentos de curso online. 12/05/2023 a 29/05/2023.

PATER, Ruben. **Políticas do design**: um guia (não tão) global de comunicação visual.São Paulo: Ubu editor, 2020. 192 p.

PATOWARY, Kaushik. **Creative and funny toilet signs from around the world**. 2010. Disponível em: https://www.amusingplanet.com/ 2010/11/creative-and-funny-toilet-signs-from.html 2010. Acesso em: 05 ago. 2025.

PELLOWSKI, Anne. **Drawing stories from around the world and a sampling of european handkerchief stories**. [*S. l*.]: Editorial Libraries Unlimited, 2005

PERNAMBUCO. Visual Law: iniciativa piloto usa linguagem gráfica para facilitar compreensão de um julgamento. **TRT6**, Recife, 2021. Disponível em: https://www.trt6.jus.br/portal/noticias/2021/07/21/visual-law-iniciativa-piloto-usa-linguagem-grafica-para-facilitar-compreensao-de. Acesso em: 17 out. 2025.

PHILP, Geoffrey. **Adinkra Symbols in Jamaica**. 2012. Disponível em: https://geoffreyphilp.blogspot.com/2012/05/adinkra-symbols-in-jamaica.html?m=1. Acesso em: 20 ago. 2025.

PILLARS, Wendy. **Visual note-taking for educators**: a teacher's guide to student creativity. New York: Norton and Company Publishers, 2015.

PIPPI, Kataraina. MARAMATANGA (Enlightenment): a creative approach to connecting facilitation and evaluation. **New Directions for Evaluation**, [*s. l.*], n. 149, 2016.

PRIDIK, Nicola. **Bildvokabeln für den juristischen Alltag (11)**: Menschen im Gespräch. 2016. Disponível em: https://www.npridik.de/bildvokabeln-11-gespraech/. Acesso em: 08 abr. 2025.

QUINO. **Toda Mafalda**. Buenos Aires: Ed. La Flor, 2001.

RAMALHETE, Carolina. Guia essencial do visual thinking: como usar imagens para ser mais claro e eficaz na sua comunicação. **Kairós**, Brasília, 2020.

REDMOND, Diane. Japan's gold poop. **Japan Times**, 2007. Disponível em: https://www.japantimes.co.jp/news/2007/03/20/reference/gold-poop/. Acesso em: 22 set. 2024.

REIGN, Ashley. 43 Bathrooms Signs that Will Reaaly Make You Think and Laugh. **Ranker**, c2025. Disponível em: https://www.ranker.com/list/funny-bathroom-signs/ashley-reign. Acesso em: 05 ago. 2025.

ROAM, Dan. **Back Of the napkin**: solving problems and selling ideas with pictures. New York: Penguin, 2009.

ROAM, Dan. **The Back of a Napkin**. [*S. l.*: *s. n.*], 2022. 1 vídeo (18 min). Publicado pelo canal TEDTalk. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=XEnrQqOHx3I. Acesso em: 18 ago. 2025.

ROHR-ROUENDAAL, Petra.**Where there is no artist**: development drawings and how to use them. 2nd. ed. London: Intermediate Technology, 2006.

SANDHOLDT, Catharina *et al*. **Undertaking graphic facilitation to enable participation in health promotion interventions in disadvantaged neighbourhoods in Denmark.**Disponível em https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35748284/.Acesso em: 23 jan. 2024.

SÃO PAULO (Município). **Apostila do curso de Linguagem Simples no Setor Público**, (011)Lab, São Paulo: Prefeitura de São Paulo, 2020. Disponível em: https://011lab.prefeitura.sp.gov.br/linguagem-simples/ferramentas-de-apoio/. Acesso em: 2 maio 2024.

SCHWARZ, Norbert; NEWMAN, Eryn. How does the gut know truth? The psychology of "truthiness". **American Psychological Association, Psychocological Science Agenda**, [*s. l.*], v. 31, n. 8,2017.

SIBBET, David. A graphic facilitation retrospective. *In*: IAF CONFERENCE, 2001, Minnesota. **Proceedings** […].Minnesota: [*s. n*.], 2001. Disponível em https://davidsibbet.com/wp-content/uploads/2016/12/GF-RetrospectiveUpdated.pdf. Acesso em: 23 jan. 2024.

SIBBET, David. **Reuniões visuais**: como gráficos, lembretes autoadesivos e mapeamento de ideias podem transformar a produtividade de um grupo. Rio de Janeiro: Alta Books, 2013

SILVA, Eduardo. **As camélias do Leblon e a abolição da escravatura**. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 2003.

SILVA, Eduardo. DOMINGO, DIA 13: O underground abolicionista, a tecnologia de ponta e a conquista da liberdade. *In*: ABREU, Martha; PEREIRA, Matheus Serva (org.). **Caminhos da liberdade**: histórias da abolição e do pós-abolição no Brasil. Niterói: Editora da UFF, 2011.

SOBOCINSKI, Mikolaj. **Ideology in images - we are being framed**. Toruń: Nicolaus Copernicus University, 2001.

STROOP, J. Ridley. Studies of interference in serial verbal reactions. **Journal of Experimental Psychology**, [*s. l*.], v. 18, n. 6, p. 643-662, 1935.

STURKEN, Marita; CARTREIGHT, Lisa. **Practices of looking, an introduction to a visual culture**. Oxford: Oxford Univerity Press, 2009

TEMPLE, Christel N. The Emergence of Sankofa Practice in the United States: a modern history. **Journal of Black Studies**, [*s. l*.], v. 41, n. 1, p. 127-150, 2010.

TOAH, Toan. IKEA prepares for extraterrestrials with assembly manuals for aliens. **Designboom**, [*s. l*.], 2021. Disponível em: https://www.designboom.com/design/ikea-assembly-manuals-for-aliens-06-28-2021/. Acesso em: 02 jul. 2025.

TOBIN, Jacqueline L.; DOBARD, Raymond G. **Hidden in plain view**: a secret story of quilts and the underground railroad. [*S. l*.]: First Anchor Books Edition, 2000.

TUFT, Edward R. **Envisioning information narratives of space and time**. Cheschire, Connecticut: Graphics Press, 1990.

TYLER, Carlotta; VALEK, Lynne; ROWLAND, Regina. Graphic Facilitation and Large-Scale Interventions Supporting Dialogue Between Cultures at a Global, Multicultural, Interfaith Event. **The Journal of Applied Behavioral Science**, [*s. l.*], v. 41, n. 1, p.139-152, Mar. 2005.

UK ARCHITECTURAL HERITAGE. Disponível em: https://uk-heritage.co.uk/shop/set-of-antique-georgian-wrought-iron-gates/. Acesso em: 18 set. 2025.

VOORHEES, Kelly. Using Graphic Facilitation to Define A Community Vision to Address STDs. *In*: NATIONAL STD PREVENTION CONFERENCE, 2006, Jacksonville, Florida. **Proceedings** […]. [*S. l.*: *s. n*.], 2006. Disponível em: https://cdc.confex.com/cdc/std2006/techprogram/P11455.HTM.Acesso em: 23 jan. 2024.

WINKEL, Michelle; BOROWSKY, Maxine J. **Graphic facilitation and art therapy**: imagery and metaphor in organizational development. Springfield: Charles C Thomas Publisher, 2012.

WOLF, Sherry. **Sexualidade e socialismo**: história, política e teoria da libertação LGBT. São Paulo: Autonomia, 2011.

WRIGHT, Amy; BUTT, Michelle; FERRON, Ana Mae. The Use of Graphic Facilitation to Support Adherence to OCAP® Principles in Research With Indigenous Communities. **International Journal of Qualitative Methods**, [*s. l.*], v. 22, July 2023.

ZEIDNER, Amanda B. **Tools for insurgency**: popular education and transformative urban planning.Los Angeles: University of California, 2020. Disponível em: https://escholarship.org/content/qt1q05z5ks/qt1q05z5ks_noSplash_9373f9035f054cfe4eb35514c515bca3.pdf. Acesso em: 26 jul. 2025.

ZIMMERMAN, Andrea *et al*. **Guia de facilitação remota**: soluções inovadoras para desafios públicos. Brasilia: ENAP, 2021. Disponível em: http://repositorio.enap.gov.br/handle/1/6711. Acesso em: 23 jan. 2024.

ANEXOS

Roteiros para oficinas de Pensamento Visual e de Facilitação Gráfica:

Oficina de Pensamento Visual:

- Mais curta, duração de algumas horas;
- Para público amplo, aberta a todos;
- Para "afiar o olhar" e usar o pensamento visual no dia a dia;

Oficina de Facilitação Gráfica:

- Mais longa, duração de dois ou três dias, até uma semana;
- Público específico, mais direcionada;
- Para exercitar técnicas de representação;
- É claro desde o inicio que é uma oficina de "mão na massa".

Roteiro para Oficina de Pensamento Visual

Material Necessário:

Folhas grandes tipo flip-chart ou cartolina para apresentação de conteúdo, a serem fixadas na parede ou cavalete

Canetas hidrográficas (tipo pilot) pretas e coloridas

Folhas A3 e A4 para exercícios

Projetor para exibir vídeos

Atividade pré-oficina:

Os participantes devem escolher (e enviar para Luciana até uma semana antes do evento) entre três e cinco emojis que o(a) representem. Servirão para o exercício de abertura/introdução/quebra-gelo.

Oficina:

1. **Fale-me visualmente de você:** Introdução usando os exemplos do exercício pré-oficina
2. **Rabiscadores, uni-vos!:** vídeo da Sunni Brown sobre valor do rabisco
3. **Conceitos gerais**
4. **Fale-me de você no 2:** Exercício da minibio
5. **Exercício:** passarinhos rabiscados
6. **Conceitos mais específicos**
7. **Olhar, organizar e representar:** técnicas
8. **Conclusão**

Roteiro para Oficina de Facilitação Gráfica

Material Necessário:
Folhas grandes tipo flip-chart ou cartolina para apresentação
de conteúdo, a serem fixadas na parede ou cavalete
Canetas hidrográficas (tipo pilot) pretas e coloridas
Folhas A3 e A4 para exercícios de fixação
Projetor para exibir vídeos

Atividade pré-oficina:
Os participantes devem escolher (e enviar para Luciana até uma semana antes do evento) entre três e cinco emojis que o(a) representem. Servirão para o exercício de abertura, introdução ou quebra-gelo.

Oficina:
Primeira parte: Geral

1. **Fale-me visualmente de você:** Introdução usando os exemplos do exercício pré-oficina
2. **Rabiscadores, uni-vos!:** vídeo da Sunni Brown sobre valor do rabisco
3. **Uma janela do olhar ou uma forma de ver o mundo:** noções de Linguagem Visual.
4. Vídeo "Como Desenhar Ajuda a Pensar" de Ralph Emmer
5. **Que desenho legal:** A Facilitação Gráfica (um tiquinho de história, autores que interessam, exemplos legais de FG de governo e fora dele)
6. **Vamos brincar?** Exercícios de rabiscos, criatividade e a Criança Interior
7. **Que Michelangelo que nada:** Precisa ser artista para ser facilitador gráfico?

Segunda parte: Conteúdo específico de Aprendizado

1. **Be-a-bá:** Elementos gráficos da facilitação. Exercícios básicos. A importância da representação ética e responsável
2. **Olhar, organizar e representar:** escuta ativa etécnicas
3. Exercício de facilitação com Roteiro de Problema.

4. **Serumanos**: retratar pessoas. Exercício de autoretratação usando os elementos apresentados.
5. **Então, partiu?** Eventos/atividades que podem ser feitos usando FG
6. **Bora Escola, bora empresa?** FG aplicado a estudos e em empresa
7. **Bora Inmetro?** FG em Governo
8. Exercício de facilitação usando vídeos
9. **E já fechando...** Considerações finais sobre a prática, dicas e sugestões, experiências relevantes, bibliografia e autores recomendados.